デンゲキニンテンドーDS 2月号増刊
2001年6月12日第三種郵便物認可
2010年12月27日発行・発売 第11巻第4号 通巻179号

『モンスターハンターポータブル 3rd』別冊攻略付録&カレンダー+"戦場"特集!

電撃ゲームス MONTHLY

定価650YEN
Vol.16

2号連続巻末グラビア
SKE48



1月の全ゲームをプレビュー&レビュー!

THE LAST STORY(ラストストーリー)
サガ3時空の覇者 Shadow or Light
キングダム ハーツ バース バイ スリープ ファイナルミックス
ぎゃる☆がん
Dragon Age: Origins ほか



別冊付録①
モンスターを語り尽くす 『MHP 3rd』攻略

ジンオウガを含むモンスター攻略法を初心者&達人の視点で語る! SKE48のメンバーも狩りに出発!!



クリエイターや戦場カメラマン渡部陽一氏が"戦場"を語る!
特集 ゲームの中の戦場

『タクティクスオウガ』松野泰己×宮部みゆき×米澤穂信鼎談 後編

企画「大人になった怪獣少年たちへ」/レゲーの花道 第2回「熱血硬派くにおくん」

グラビアアイドル・愛川ゆず季と一緒にチェック!
12/27だからわかる2010年の流行りモノ。

旬なエンタメ最前線/「水曜どうでしょう」ディレクター連載コラム

付録② 『モンスターハンターポータブル 3rd』ポスターカレンダー




G TUNE
ULTIMATE GAMING MACHINE
Windows®. 壁のない世界へ。
G-Tune がお勧めする Windows 7.
小型ゲームPCが
5万円台から
G TUNE
ULTIMATE GAMING MACHINE
＊ディスプレイ・スピーカーはオプションです。
インテル® Core™ i3-550 プロセッサー
Windows® 7 Home Premium 64-bit 正規版
DDR3-SDRAM 4GB PC3-10600
500GB ハードディスク
インテル® H55 Express チップセット
NVIDIA® GeForce® GT430 / 1GB
DVD±R 2層対応 DVDスーパーマルチドライブ
LITTLEGEAR i710BA8
54,600円
インテル® Core™ i7-870 プロセッサー
Windows® 7 Home Premium 64-bit 正規版
DDR3-SDRAM 8GB PC3-10600
1TB ハードディスク
インテル® H55 Express チップセット
NVIDIA® GeForce® GT430 / 1GB
DVD±R 2層対応 DVDスーパーマルチドライブ
LITTLEGEAR i710SA8
74,970円
インターネットで『G-Tune』と検索してみてください！
G-Tune
検索
http://www.g-tune.jp/
個人のお客様のご購入・ご相談は
TEL. 03-6739-3803
FAX. 03-6739-3804 平日 10:00-20:00 土日祝日 11:00-20:00
法人のお客様のご購入・ご相談は
TEL. 03-6739-3808
FAX. 03-6739-3821 平日 9:00-18:00
【返品について】納品日から8日以内に当社所定の申し出を行い、製品外観および性能が出荷前と同等の状態であることを確認した場合のみ返品可能です。ただし、返品には当社規定の返品手数料を申し受けます。また、製品を返送いただく際の送料はお客様のご負担となります。
●お支払いは銀行振込・代金引換便・クレジットカード・ショッピングクレジット(1～60回/ボーナス一括・併用)・コンビニ支払いがご利用いただけます。●表示価格には送料は含まれません。送料は別途申し受けます。●商品写真は出荷時のものとは異なる場合があります。●記載されている内容、外観および仕様、価格は予告無く変更される場合があります。最新情報はウェブサイトにてご確認下さい。●プリインストールおよび、付属のソフトウェアは市販のパッケージ商品とは付属品・マニュアルなどにおいて一部異なる場合があります。●商品納期につきましてはお問い合わせください。運送やその他予期せぬ事由による納期の遅れがございます。●Intel、インテル、Intel ロゴ、Intel Inside、Intel Inside ロゴ、Centrino、Centrino Inside、Intel Viiv、Intel Viiv ロゴ、Intel vPro、Intel vPro ロゴ、Celeron、Celeron Inside、Intel Core、Core Inside、Itanium、Itanium Inside、Pentium、Pentium Inside、Viiv Inside、vPro Inside、Xeon、Xeon Inside は、アメリカ合衆国およびその他の国における Intel Corporationの商標です。●Microsoft、Windowsは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です。



NINTENDO DS
CHUN SOFT
ぞんびぞろぞろきもちいい!
ぞんびだいすき
http://www.chunsoft.jp/zorozoro/
「ぞんび」が主人公!!
LIST
DIARY
DATA
いつもは敵キャラクターのゾンビが今度は主人公に!クエストをクリアして、アイテムを集め、ゾンビを育てて人間に立ち向かおう!
「ぞろぞろ」アクション!!
COMBO!
画面からあふれんばかりにゾンビがゾロゾロ!大量のゾンビを操り"だいじなもの"を集めて、崩壊状態になってしまった牧場を修復しよう!
「気持ちいい」操作感覚!!
ゾンビをタッチペンで囲んで、操る楽しさと爽快感が気持ちいい!移動させたい方向にダッシュ移動させたり、一点に集めて拡散させたり、いろいろなテクニックを駆使してクリアしよう!
つなげて使える!!
「オリジナルぞんびストラップ」
数量限定!早期購入特典!!
2011年1月20日
木曜日発売予定!
希望小売価格5,040円(税込)
CERO B 12才以上対象
©2011 CHUNSOFT
NINTENDO DS・ニンテンドーDSは任天堂の商標です。











GAME Side

3号連続大プレゼント …… 8
剛田チーズの寓作デッチアゲーム …… 10
クリエイターのDEEPな履歴書 …… 12
1月のゲーム&エンタメカレンダー …… 14

特集① ゲームの中の戦場 …… 18

特集② 『タクティクスオウガ』がくれたもの …… 32
『タクティクスオウガ 運命の輪』発売記念特別鼎談 後編
松野泰己×宮部みゆき×米澤穂信

NO GAME, NO LIFE
グランツーリスモ5 …… 38

1月のゲームPickup Interview
キングダム ハーツ バース バイ スリープ ファイナルミックス …… 40
Dragon Age: Origins …… 42
ぎゃる☆がん …… 46

1月のゲームPickup Preview&Review
サガ3時空の覇者 Shadow or Light …… 48
Dragon Age: Origins …… 50
ヴィーナス&ブレイブス ～魔女と女神と滅びの予言～ …… 51
ぎゃる☆がん …… 51
THE LAST STORY (ラストストーリー) …… 52
ほか

企画
怪獣バスターズ パワード …… 58
俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル …… 64
つくものがたり …… 66
ぞんびだいすき …… 68
桃太郎電鉄WORLD …… 70
マインドジャック …… 72

Now Playing!
ファイナルファンタジーXI …… 96

連載・その他
『テイルズ オブ』を創るヒト。 …… 78
コミック「わたし、猫耳萌子です!」 …… 102
レゲーの花道 …… 106
小説「マグナ・マチュア」 …… 138
読者ページ「東京マニアックメゾン」 …… 144
ほか

付録① モンスターを語り尽くす『MHP 3rd』攻略
付録② 『モンスターハンターポータブル 3rd』ポスターカレンダー



COVER モンスターハンターポータブル 3rd

「ガンダム」19年振りの完全新作映画 早くもBD&DVDでリリース!!

劇場版 機動戦士ガンダム00 ダブルオー
MOBILE SUIT GUNDAM
—Awakening of the Trailblazer—



Blu-ray & DVD NOW ON SALE

Blu-ray COMPLETE EDITION　初回限定生産　¥10,500

封入特典
❶絵コンテ集 ❷シナリオ集 ❸劇場上映生フィルム
❹40Pブックレット(キャラ・メカ解説、水島精二インタビュー、黒田洋介インタビュー、演出家座談会収録 他)
❺非売品プレス特別縮刷版
❻特典DISC
［収録内容］①特報集 ②予告集 ③TVCM集 ④EXTRA PV ⑤TVシリーズガイド
⑥機動戦士ガンダム00 アナスタシア〈ANIMATION〉
⑦Supporter's Gathering 2010
⑧『ソレスタルビーイング』(劇中劇予告)
⑨初日舞台挨拶 ⑩キャストトークショー

【仕様】メカニックデザイン海老川兼武×ガンプラによる特製アートボックス仕様



※BD-LIVE対応
(スタッフコメンタリー、キャストコメンタリー、設定画ギャラリーを予定)

BCXA-0285／233分(本編DISC:120分+特典DISC:113分)
本編DISC:ドルビーTrueHD(5.1ch)・リニアPCM(ステレオ)
16:9〈1080p HD〉／日本語字幕付
特典DISC:リニアPCM(ステレオ)・一部ドルビーTrueHD(5.1ch)
16:9〈1080i HD〉・一部〈1080p HD〉

Blu-ray 通常版　¥7,350

毎回封入特典 16Pライナーノート
［仕様］❶BD-LIVE対応(スタッフコメンタリー、キャストコメンタリー、設定画ギャラリーを予定)
❷ジャケットはメカニックデザイン中谷誠一 描き下ろし
BCXA-0284／120分／ドルビーTrueHD(5.1ch)・リニアPCM(ステレオ)／16:9〈1080p HD〉／日本語字幕付

DVD　¥6,300

毎回封入特典 16Pライナーノート
［仕様］ジャケットはキャラクターデザイン千葉道徳 描き下ろし
BCBA-4051／120分／ドルビーデジタル(5.1ch／ドルビーサラウンド)／16:9(スクイーズ)／ビスタサイズ／日本語字幕付

［公式サイト］www.gundam00.net/

G-SELECTION
GUNDAM DVD-BOX SERIES

機動新世紀ガンダムX DVD-BOX

NOW ON SALE 初回限定生産



封入特典
●ライナーノート
(16P／作品世界をナビゲート&解説)
●特製OPフィルム・ブックマーク
(OP切り出し生フィルムコマ)
※フィルムの絵柄はランダムとなります。

映像特典
●ノンテロップOP、ノンテロップED



▲石垣純哉 描き下ろしイラストによるボックス仕様

BCBA-3929／946分／全39話収録　¥26,250

模型戦士ガンプラビルダーズ ビギニングG

Blu-ray & DVD NOW ON SALE

Blu-ray COLLECTOR'S EDITION (初回限定生産)　¥7,140
BCXA-0277／56分(本編40分+映像特典16分)
初回特典 特製CD ●主題歌「my Proud, my Play!」(歌:KAmiYU) ●黒田洋介書下ろしサウンドドラマ[ビギニング・サイド][フォーエバー・サイド]
新規描き下ろし特製スリーブケース
映像特典 オーディオコメンタリー(代永 翼、伊瀬茉莉也、松尾 衡、黒田洋介)
PV集、ガンプラCM集 ほか
封入特典 16Pライナーノート



Blu-ray　¥5,040
BCXA-0276／56分(本編40分+映像特典16分)
映像特典 オーディオコメンタリー(代永 翼、伊瀬茉莉也、松尾 衡、黒田洋介)
PV集、ガンプラCM集 ほか
封入特典 16Pライナーノート

DVD　¥3,990
BCBA-4005／40分　**封入特典** 16Pライナーノート

■Blu-ray&DVD 共通仕様：ジャケットは新規描き下ろし



episode 2 の興奮冷め止まぬ中、
早くもシリーズ第3弾発売決定!

機動戦士ガンダムUC ユニコーン
MOBILE SUIT GUNDAM UNICORN

episode 3 「ラプラスの亡霊」
【イベント上映】【有料配信】【Blu-ray先行発売】
2011年3月5日(土) 同時スタート!
www.gundam-unicorn.net にて発表いたします。

販売元: BANDAI VISUAL バンダイビジュアル株式会社
〒140-0002 東京都品川区東品川4丁目12番4号 品川シーサイドパークタワー

最新のアイテム情報や楽しいコンテンツが満載! DIGITAL BEAT http://dbeat.bandaivisual.co.jp
※価格はすべて税込表記です。
※当社商品の発売日は原則第4金曜日です。
■お問い合わせ先:〔お客様センター〕TEL03-5828-7582(午前10時〜午後5時／土・日・祝日及び年末年始を除く)

CONTENTS 2 Entertainment Side

エンタメPUSH①
12/27だからわかる2010年の流行りモノ。 …… 148

エンタメPUSH②
アナタの積み□□教えてください!! …… 158

旬なエンタメ最前線
ANIMATION …… 162
COMICS …… 166
MUSIC …… 168
HOBBY …… 170
BOOK …… 172
MOVIE …… 173
Digi-MONO …… 174

編集部発エンタメ現場主義!
アイドリング!!!の勉強させてもらいますング!!! …… 176
噂のアレ …… 178
今、この「プロレス」がおもしろい! …… 180
買ったから言える「これはいい」 …… 182
じゅしのパチスロマニアックス! …… 184
非電源系ゲームで2D6! …… 186
ゆるくて怖い? 心霊スポット探訪 …… 188
東京のダンジョン …… 190
水曜どうでしょう 藤やん・うれしーコラム 悩むだけ損! …… 192
全国G級駅弁 …… 194
巻末グラビア SKE48 松井玲奈・木﨑ゆりあ・木本花音 …… 195



GAME INDEX

ニンテンドーDS
えいごで旅する リトル・チャロ …… 54
怪獣バスターズ パワード …… 55・58
技術評論社監修 基本情報技術者DS …… 55
ヒラメキパズル マックスウェルの不思議なノート …… 51・57
サガ3時空の覇者 Shadow or Light …… 48
そらのおとしものフォルテ ドリーミーシーズン …… 56
ぞんびだいすき …… 55・68
桃太郎電鉄WORLD …… 70

Wii
アースシーカー …… 82
THE LAST STORY(ラストストーリー) …… 52
ラビッツ・パーティー タイムトラベル …… 57

PSP(PlayStation Portable)
Another Century's Episode Portable …… 54
ヴィーナス&ブレイブス ~魔女と女神と滅びの予言~ …… 51
エビコレ+ アマガミ …… 56
エルミナージュⅢ 暗黒の使徒と太陽の宮殿 …… 101
俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル …… 56・64
CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu! …… 56
キングダム ハーツ バース バイ スリープ ファイナルミックス …… 40・55
クイーンズゲイト スパイラルカオス …… 99
喧嘩番長5~漢の法則~ …… 56
ゴッドイーター バースト …… 84
最後の約束の物語 …… 99
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94(PSN) …… 90
スロッターマニアP マッハGoGoGoⅢ …… 54
戦場のヴァルキュリア3 …… 22・56
タクティクスオウガ 運命の輪 …… 32
つくものがたり …… 57・66
DEARDROPS DISTORTION …… 57
とある魔術の禁書目録 …… 57
ニコリの数独 +3 第2集 ~数独 カックロ 美術館 ひとりにしてくれ~ …… 54
ファイナルファンタジーⅣ コンプリートコレクション …… 99
モンスターハンターポータブル 3rd …… 付録
竜虎の拳(PSN) …… 90

PS3(PlayStation3)
ARCANA HEART3(アルカナハート3) …… 54
ウィザードリィ ツインパック …… 55
エースコンバット アサルト・ホライゾン …… 101
キャサリン …… 87
Castle Crashers(PSN) …… 90
グランツーリスモ5 …… 38
コール オブ デューティ ブラックオプス …… 24
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94(PSN) …… 90
シューティングスタジオ …… 56
真・三國無双6 …… 26
Sly Cooper Collection(スライ・クーパー コレクション) …… 56
007/ブラッドストーン …… 54
戦国無双3 Z …… 26
テイルズ オブ エクシリア …… 78
Dragon Age: Origins …… 42・50
BINARY DOMAIN(バイナリー ドメイン) …… 101
PAC-MAN Championship Edition DX(PSN) …… 90
フロントミッション エボルヴ …… 27
マインドジャック …… 57・72
魔人と失われた王国 …… 55
メダル オブ オナー …… 27
竜虎の拳(PSN) …… 90

PS2(PlayStation2)
エビコレ+ アマガミ …… 56
ファイナルファンタジーⅪ …… 76

Xbox 360
ARCANA HEART3(アルカナハート3) …… 54
エースコンバット アサルト・ホライゾン …… 101
Kinect ジョイライド …… 55
キャサリン …… 87
ぎゃる☆がん …… 46・51
コール オブ デューティ ブラックオプス …… 24
ストークト:ビッグエアーエディション …… 54
007/ブラッドストーン …… 54
大戦略パーフェクト …… 25
Dragon Age: Origins …… 42・50
Doritos Crash Course(XBLA) …… 90
BINARY DOMAIN(バイナリー ドメイン) …… 101
PAC-MAN Championship Edition DX(XBLA) …… 90
ファイナルファンタジーⅪ …… 76
フロントミッションエボルヴ …… 27
マインドジャック …… 57・72
魔人と失われた王国 …… 55
Mass Effect 2 …… 54
メダル オブ オナー …… 27

PC
コール オブ デューティ ブラックオプス …… 24
ファイナルファンタジーⅪ …… 76
フロントミッション エボルヴ …… 27
メダル オブ オナー …… 27

アーケード
ダライアスバースト アナザークロニクル …… 93
歴史大戦ゲッテンカ …… 93
World Club Champion Football Intercontinental Clubs 2009-2010 …… 93

モバイル
シェンムー一街 …… 91

iPhone・iPad
リーゼント vs トロンボーン …… 94
i刺身 …… 94
Fieldrunners …… 94

電撃ゲームス
誌面大幅進化記念

3号連続大プレゼント

A コース

PlayStation® 3 (CECH−2500A) & PlayStation® Move モーションコントローラ & PlayStation® Eye セット

10名



HDD容量が160GBのPlayStaion 3とPlay Station Moveのモーションコントローラと、Play Station Eyeをセットでプレゼント。HDDも大容量なので、PlayStation Eyeで写真を撮りまくれ！

B コース

Xbox 360® 4GB +Kinect™

10名



コントローラなしでゲームがプレイできる、体感型ゲームシステムのKinect。今回はXbox 360本体とKinectのセットをご用意。踊ったり、跳んだり、全身を使ってみんなでプレイしよう！

C コース

Wii® (Wiiリモコンプラス付属)

10名



細やかな動きを感知できるようになる周辺機器「Wiiモーションプラス」。その機能を内蔵した「Wiiリモコンプラス」付属のWiiをプレゼント。よりリアルな動きで遊びが楽しめる。

【あて先】〒160-8326
㈱アスキー・メディアワークス
「電撃ゲームス
3号連続大プレゼント」係

【締　切】2011年2月25日（金）消印有効

電撃ゲームス Vol.16 応募券 ◀応募券はコレ

※応募にはVol.15、16、17の3号分の応募券が必要です。

応募の決まり

応募に必要なのは、本誌Vol.15（11月26日発売）、Vol.16（12月27日発売）、Vol.17（2011年1月26日発売）に付属する3枚の応募券。各1枚ずつの応募券を郵便はがきに貼付して、住所、氏名、年齢、電話番号、希望コースを記入して左のあて先までお送りください。応募券はコピー不可です。当選者はVol.19（2011年3月26日発売）にて発表します。

自由奔放で刺激的。そんな作品を募集しています。受賞作品は「電撃文庫」「メディアワークス文庫」からデビュー！

エンタテインメント界最大の馬鹿騒ぎ！



応募ジャンル

電撃小説大賞
電撃イラスト大賞

賞／各部門共通

大賞=正賞+副賞100万円
金賞=正賞+副賞 50万円
銀賞=正賞+副賞 30万円

賞／小説部門のみ

メディアワークス文庫賞=正賞+副賞50万円
電撃文庫MAGAZINE賞=正賞+副賞20万円

「メディアワークス文庫賞」は、「大人のための」新しいエンタテインメントを贈る文庫レーベル『メディアワークス文庫』のために第16回より新設された賞です。本賞受賞作は、メディアワークス文庫より出版されます。
なお、「メディアワークス文庫賞」単独での募集は行っておりません。『第18回 電撃大賞 小説部門』宛にご応募ください。

小説部門 電撃小説大賞

大賞及び優秀作品は小社から出版されます。

募集内容●オリジナルの長編及び短編小説。ファンタジー、SF、ミステリー、恋愛、歴史、ホラーほかジャンルを問わず。未発表の日本語で書かれた作品に限る（他の公募に応募中の作品も不可）。

応募規定●〔長編〕＝ワープロ原稿の場合 80～130枚。縦書き。〔短編〕＝ワープロ原稿の場合15～30枚。縦書き。作品に以下の（1）（2）を明記した紙を添付の上、右肩をひもで綴じて郵送すること。1P＝42文字×34行で印刷すること。フロッピーやCD-Rなど記録メディアでの応募は不可。400字詰め原稿用紙応募可（長編：250～370枚。短編：42～100枚。ワープロ原稿と文字数に多少の誤差はありますがご了承ください）。
（1）タイトル、本名、筆名、年齢、職業（略歴）、住所、電話番号、応募時に参照した媒体（雑誌名、ホームページ名など）、原稿枚数。
（2）あらすじ（800字以内）

応募資格●不問。

選考方法●2011年4月10日の締め切り後、1次～4次の選考を行い、最終候補作を選出する。2011年9月に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

選考委員（敬称略）●高畑京一郎（作家）／時雨沢恵一（作家）／佐藤竜雄（アニメーション演出家）／鈴木一智（小社取締役・第2編集部 統括編集長）

応募について詳しくは、
アスキー・メディアワークスのホームページをご覧下さい。
http://asciimw.jp/award/taisyo/

イラスト部門 電撃イラスト大賞

大賞及び優秀作品の作者は小社出版物のカバーなどで起用されます。

募集内容●未発表（他の公募に応募中の作品も不可）のオリジナル作品。

応募規定●カラーイラスト2点とモノクロイラスト3点を1セットにして応募。ただし、カラー、モノクロとも応募作品のうち最低1点を電撃文庫（※）を想定したイラストにすること。表現方法（彩色、画材など）は自由。CGも含む。CGの場合は、使用パソコンとツール（バージョンも）、データのフォーマット形式を明記の上、データディスクとプリントアウトしたものを同封すること。サイズはアナログ、CGいずれの場合も、A4またはB4。応募作品には、別紙に文庫のタイトル、本名、筆名、年齢、職業（略歴）、住所、電話番号、応募時に参照した媒体（雑誌名、ホームページ名など）を明記して添付すること。作品を入れた封筒には「折り曲げ厳禁」と朱書きし、厚紙を入れるなどして補強すること。
※2011年4月10日以前に発売された電撃文庫であればタイトルは問いません。その電撃文庫の登場人物・世界等をイメージして、イラストに描いてください。また、想定した電撃文庫のタイトル（カラー・モノクロとも同一作品に限ります）は、別紙に明記してください。

応募資格●不問。ただし、将来的に小社出版物などのイラストレーターとして活動できる人。

選考方法●2011年4月10日の締め切りの後、1次～3次選考を行い、最終候補作を選出する。2011年8月に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

選考委員（敬称略）●天野喜孝（イラストレーター）／出渕 裕（デザイナー、イラストレーター）／衣谷 遊（漫画家）／緒方剛志（イラストレーター）／鈴木一智（小社取締役・第2編集部 統括編集長）

応募の掟

あて先●〒160-8326 東京都新宿区西新宿4-34-7（株）アスキー・メディアワークス『第18回 電撃大賞 ○○○部門』係

最終締め切り●2011年4月10日（当日消印有効）

発表●2011年10月上旬より、以下の媒体にて発表予定です。電撃文庫挟み込みチラシ「電撃の缶詰」、メディアワークス文庫挟み込みチラシ「MW文庫HeadLine」、「電撃」「アスキー」の各誌／「電撃文庫MAGAZINE」「電撃PlayStation」「電撃魔王」「デンゲキニンテンドーDS」「電撃G'sマガジン」「電撃姫」「月刊コミック電撃大王」「シルフ」「電撃ホビーマガジン」「週刊アスキー」「アスキー・ドットPC」「MacPeople」ほか／アスキー・メディアワークスのホームページ上 http://asciimw.jp/award/taisyo/ ラジオ「電撃大賞」（文化放送、ラジオ大阪、東海ラジオ）
※2011年11月上旬に都内にて贈呈式を行います。 ※複数応募可。ただし、1作品ずつ（イラスト大賞は1セット）別送のこと。応募作品は返却しません。選考に関する問い合わせは不可。 ※受賞作品の著作権（出版権、ゲーム化権、映像化権、その他副次商品化権を含む）は、株式会社アスキー・メディアワークスに帰属します。 ※営利を目的とせず運営される個人のウェブサイトや同人誌等での作品掲載は、未発表とみなし、応募を受け付けます。（掲載したサイト名または同人誌名を明記のこと） ※個人情報は、本募集での目的以外には使用いたしません。受賞者は都道府県と氏名（ペンネーム）、年齢を公表いたします。
※第三者の著者権その他の権利を侵害した作品（他の作品を模倣するなど）は無効となります。権利侵害などの問題を生じ、第三者に損害を与えた場合は、すべて応募者の責任となります。

主催：株式会社アスキー・メディアワークス
ASCII MEDIA WORKS

その代わりに剛田チーズ先生がおもしろゲーム企画をデッチアゲますよ!!

剛田チーズの寓作デッチアゲーム

デッチアゲ!



『「我得四畳半ゲームス」ぅ？　んん〜、何の事かな？』。このコーナーは「こんなゲームいいな！　できたらいいな！」そんな思いつきを形にしてしまう隔月連載です。キャラクターからメカニックまで幅広いデザイン力を持つ剛田チーズ先生のセンスを味わうといいよ！　という緊急回避的なコーナーなのですってば。あしからず。

≪戦車（タンク）×女子高生≫は無限の可能性！ 期待のタイトルの設定画を独占公開!!

……的なデッチアゲ企画です

意思のある戦車。なぜ彼らが「戦車」と呼ばれるのか、それすらも曖昧になっている時代。ひとりの少女と遺棄された子戦車の出会いが、世界の真実を照らしだす——。

戦車を操る駆人（くじん）となり、数奇な運命を体験していく「育成シミュレーションゲーム」の新地平!!

剛田チーズPROFILE

……「かわりばんこ」「隔月連載」。あとはわかるな…？　な！［天の声］

イラストレーター、キャラクターデザイナー。現在テレビ朝日系列で放映中のTVアニメ「バトルスピリッツブレイヴ」キャラクター原案担当。 株式会社カプコン在籍時には「BENGUS」などの名義で活躍していた。

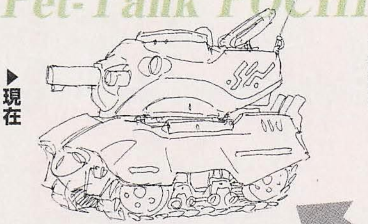
DETCH-A-GAME DATA

- ジャンル：戦車育成シミュレーション
- 企画・開発：ゴーダ・エンターテインメント
- 価格：5,800ゴーダ（税込）

【注意】このコーナーはダミーの新作を企画・紹介するページです。まかり間違って企画にご興味のあるメーカー様がいらっしゃいましたら、編集部までご連絡ください。

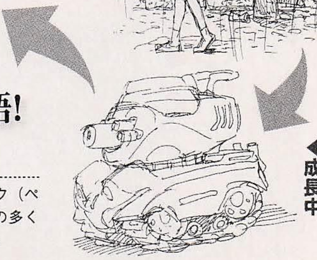
『西村キヌの我得の畳半ゲームス』は作家取材のため(?)お休みさせていただきます。

Pet-Tank POCHI





意思を持ち、成長する戦車(ペッタンク)の物語!

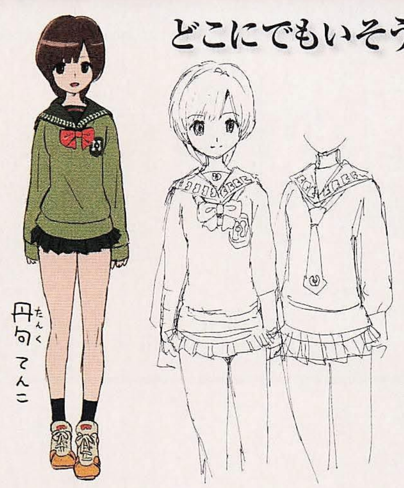


主人公のペッタンクの設定画

一般市民に飼われている戦車を「ペッタンク（ペット＋タンクによる造語）」という。戦車の多くは、人が乗り込める大きさにまで成長する。

どこにでもいそうなフツーの女の子!

丹句てんこ



本作の主人公。3年前に捨てられていた子戦車を拾い、寝食を共にするほど大事に育ててきた。そのため通常の駆人と戦車の関係とは比較にならないほど意思疎通に優れている。戦車の名前は「ポチ」(変更可能)。

主人公設定画

カーキ色の制服に濃緑の襟とスカート。エクストリーム・ミニなスカート丈に注目。右は制服のボツ案。

てんこを支えるスーパー優等生!

長内なじみ

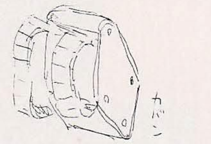




主人公の家の近所に住む幼なじみ。手乗りタイプの座敷戦車「コロ」を駆っている。早生まれのため学年はてんこの1つ上。

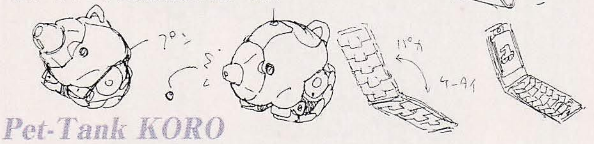
親友の設定画

てんこと同じ学校の制服だが、オーバーアーマーを着込んでいるせいか印象は大きく異なる。



親友が持つアイテム類

ランドセル型のカバン（右）。携帯端末（右下）。室内用のペッタンクと威嚇射撃の様子（下）。



Pet-Tank KORO





ペッタンクの散歩とアレルギー

健康な戦車の育成には適度な散歩が重要（上）。駆動の影響で、花粉症のようなアレルギーを引き起こす場合もある（右）。

てんこのペッタンクを狙う謎の美少女!

露雲メル

主人公が黒塗りの戦車に襲撃されるようになって以降、姿を目撃されるようになった謎の美少女。ある日突然、主人公のクラスに転入してくる。なぜかナゴヤ弁とヒロシマ弁のちゃんぽんで喋る。「ここで会ったがやっとかめ（八十日目）じゃねえ。ほいじゃ、そのぼっさいもん調べるとしよみゃあ」。



ライバルの設定画

腰まで届く金髪と、どんな状況でも外さないゴーグルが特徴的。狼のような鋭い眼差しで主人公とそのペッタンクの動向を監視する。

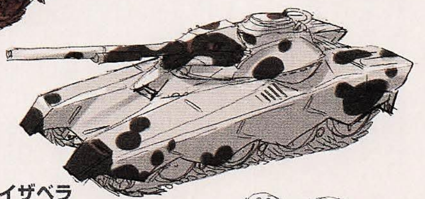


実戦仕様の反則級ペッタンクが迫る!

Pet-Tank MAXIMILLIAN & ISABELLA

マクシミリアン





イザベラ

ドーベルマン戦車の設定画

てんこを襲撃する黒＆白塗りの戦車(ペッタンク)の設定画。通常のペッタンクではありえない高い火力を有しており、禁止されている軍事用目的に育成されたものではないかと考えられる。

脱がし脱がされる脱衣システム搭載!?

剛田 「という世界観のゲームを考えてみました。どうでしょう！」

——おもしろそうだけど突飛すぎてゲーム化は難しそうですね（笑）。

剛田 「それなら決め手を出しましょうか。戦車同士の戦いで、負けた方のキャラクターは脱ぐんですよ！ 砲撃で服が焼けたり焦げたりして、ボロボロッと。これでどうです！」

——それはいわゆる脱衣ゲームを作りたいだけなのでは……。

剛田 「いわれてみれば！」



戦車(ペッタンク)と共に生きる独特の世界!







ストーリー説明用のラフスケッチ

遺棄されていたポチを拾う（中）。
ポチと一緒にお風呂タイム（左）。
大きくなったポチを抱く主人公（右）。

早くも話題沸騰！　読者からの声を紹介／「光の速さで予約しました！　やはりプレイするからには幻の結婚ENDを目指したいと思います」(東京都：西村キヌ)

クリエイターのDEEP（ディープ）な履歴書

さまざまな作品を生み出すクリエイターたちが
自らも1人のファンとして愛する作品がある。
どんな作品に触れ、何を感じてきたのか。そして、
それが自らのクリエイティブにどう生かされているのか。
クリエイターが愛した作品を綴る、DEEPな履歴書。

今回のクリエイター

株式会社サイバーコネクトツー
代表取締役

松山 洋氏



1970年生まれ、福岡県出身。ディレクターとして『.hack』シリーズや『NARUTO -ナルト- ナルティメット』シリーズの開発にも携わる。

自ら愛した作品の遍歴を もの作りのための共通認識に

CC2、ここまでの10年 これからの10年

——今回は前回のお話に続き、主にサイバーコネクトツー設立後のお話をお聞きします。サイバーコネクトツーといえば『.hack』シリーズと『NARUTO-ナルト-ナルティメット』シリーズというくらい、2本柱になってますよね。

松山　これは意図的に、サイバーコネクトツーといえば…と言える作品を作るために最初の10年をやってきたんです。うちにしかできない独自性の強い『.hack』シリーズのようなRPGを作る、そして大好きなキャラクターゲームを、これまた大好きな『NARUTO』という作品をモチーフにして作る。どちらも好きでやっているプロジェクトなのでやらされている感じがなく、どんどん提案が生まれてくるようなすごくいい状態で制作できる。努力は必要ですけど、自分が一番得意な必殺技を披露して勝つっていうのがこの業界の仕事だと思っているんで、とにかく自分たちが好きなものを全力でやると。その最初の段階は終わったので、2007年に会社のロゴを一新して、ここからはまったく新しいサイバーコネクトツーを見てもらう10年にしようと。その時に立ち上げた企画が『Solatorobo それからCODAへ（以下、『Solatorobo』）』と『ASURA'S WRATH（アスラズラース）』なんです。

——そもそも前身となるサイバーコネクトの立ち上げ当時はどんな感じだったんでしょうか?

松山　設立時は10人しかいなくて、私はグラフィックデザイナー兼営業というポジションでした。

——〝兼営業〟ですか!?

松山　私以外の9人は前職からゲームクリエイターで、営業経験があったり、ゲーム以外の業界を知っている人間がいなかったんです。なので見積書を作ったり、メーカーに売り込んだりっていうのに慣れていなくて、基本的に私がやっていましたね。

——この時期はどんな作品に触れていたんでしょうか?

松山　みんな同じマンションに住んでいたので、毎日誰かの部屋に行って、サラリーマン時代のオタク的知識のブランクを埋めてました。やっぱりコンクリート業界でサラリーマンやっていると日常的にアニメの話とかしないですから（笑）。そこから3年で『テイルコンチェルト』と『サイレントボマー』を作るんですが、満足のいく結果にはならず、方針の違いで当時の社長が辞めてしまうんです。『.hack』を本格的にやろうという時期だったので、プロジェクトを続けるためにも自分に社長をやらせてほしいという話をみんなにしました。今までの民主主義的だったやり方を180度変えて、ワンマンな会社にさせてくれと。その代わり、絶対成功しようと。それで全員残ってくれて。

——どんな部分を変えたんですか?

松山　まず朝9時出社で遅刻は厳禁、徹夜も禁止。徹夜すると明らかに効率が落ちますし、長い間力を発揮し続けることが一番大事なので、人を使い潰すような仕事の仕方じゃ効率も悪いし勝てない。あとはマナールールを定めました。サイバーコネクトツーのクリエイターたるもの、これが出来ていなければ仕事以前の問題であるというもので、ハンカチを持ち歩く、挨拶をする、爪を伸ばさないとか、社会人として当たり前のマナールールが何十箇条とあるんです。あとはゲーム業界や雑誌についての勉強とか、マナー講習とか、新入社員研修もかなりしっかりやっています。そうやって魅力的な会社を作って、仲間を増やしていく。大きな会社より人数が少ないから…っていう言い訳は、お客さんのためじゃなくて自分たちの都合が先になっていますから、それじゃ勝てない。自分たちが本当に作りたいものを思いどおりに作れるだけの仲間を集める。それで初めてスタート地点に立てるんですよ。

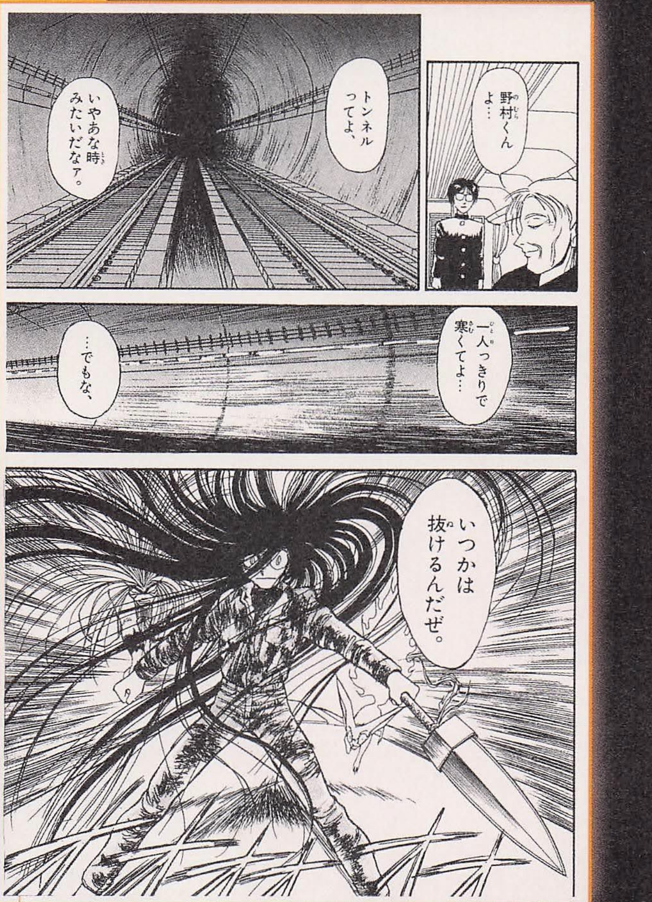
——次に、好きだった作品の話に戻りますが、最新作の『Solatorobo』にも影響を与えた、一番好きなロボットアニメとして『魔神英雄伝ワタル』を挙げられていますね。

松山　龍神丸を呼ぶと「オオォォォ」って応えるのがすごかったですよね。感情を持っているロボットが出る作品のなかでも、あのワタルと龍神丸の関係性は他になかったですよね。見た目はすごくポップだけど、実際のストーリーはすごく本気な展開で、見ている子供たちだけが本当のよさ

松山氏 お気に入りのシーン！

「うしおととら」 ■小学館文庫（全19巻） ■各¥600（税込）

第二十五章「時限鉄道」より。全五十五章の中で唯一、うしおととらが主役でない形で語られる。このセリフは本エピソードの主役であるイジメられっ子の野村君に向けられた言葉。



松山洋氏が愛した作品 <Part2>

座右の銘にもなっている「うしおととら」や、前回紹介した荒木飛呂彦作品などのマンガだけにとどまらず、ロボットアニメや特撮ヒーローなど幅広いジャンルの作品からの影響を今も受け続け、それを活力に新たな作品を生み出し続けている松山氏。なかでも特にフェイバリットな作品をピックアップしてもらった。（価格はすべて税込）。

うしおととら

伝説の「獣の槍」を操る少年・うしおと、500年ぶりに解放された妖怪・とらのコンビが、力を合わせて妖怪退治をするハイパー伝奇ロマン。「週刊少年サンデー」1990年6号～1996年45号に連載され、OVAやゲームにもなった。日本のメディア芸術100選マンガ部門に選出。



「うしおととら」
■小学館文庫　全19巻
■¥630

松山洋氏の履歴書

1970年11月23日生。A型。趣味：仕事。
【経歴】
■幼少期：「仮面ライダー」「ウルトラマン」など特撮ヒーローに憧れる。
■少年期：6歳から「週刊少年ジャンプ」を読み始める。初めて読んだ作品は「リングにかけろ」。「キン肉マン」「激!!極虎一家」「ウイングマン」など、とにかく「ジャンプ」。教科書にはどれも空欄にパラパラマンガがびっしりと描かれていた。
■青年期：「魔少年ビーティー」「バオー来訪者」に衝撃を受け、荒木作品のとりこに。「魔神英雄伝ワタル」などロボットアニメにもハマる。
■社会人：大学時代は漫画研究同好会に所属。卒業後、コンクリート二次製品のメーカーに就職。営業を3年ほどやった後、大学時代の友人とともにゲーム制作会社を立ち上げ、現在に至る。会議が長引くと絵を描き始めてしまうクセあり。

松山洋氏が手がけた作品 <Part2>

同社の看板タイトルである『.hack』シリーズ、『NARUTO-ナルト- ナルティメット』シリーズ、新機軸の『Solatorobo（ソラトロボ）それからCODAへ』を手掛けるほか、現在『ASURA'S WRATH（アスラズ ラース）』を鋭意製作中。

『NARUTO-ナルト-ナルティメット』シリーズ

週刊少年ジャンプで連載中の「NARUTO-ナルト-」を題材にした対戦アクションゲーム。最新作となる『NARUTO-ナルト- 疾風伝 ナルティメットストーム2』は、全世界での出荷本数が100万本を突破した。



「蒼月潮は嘘が嫌いだ、って あのど真ん中さはショックでした」

をわかっているっていう。あの温度差とサジ加減がすごく好きで『Solatorobo』にもそういう部分は持たせています。

——最近はあのロボットアニメ黄金期のような作品が少ないですよね。

松山　特定の層を取り込みたいとか、ただ話題になればいいとか、そういうのが透けて見えるんですよ。子供が本気で夢中になれる作品が少なすぎる。あの頃は作っている人たちに表現したいことがあって、それを表現するために命懸けで作ってるのが伝わってきていましたから。

好きすぎて座右の銘もマンガから

——GAINAXさんの作品もたくさん挙げてもらっています。

松山　もともと大阪芸大の仲間が集まってできた会社なんですよね。好きで会社を作って、自分たちが好きなアニメーション作りをするっていう、会社やチームのあり方がカッコよくて、どの作品も注目しています。

——初期の作品だと『王立宇宙軍——オネアミスの翼』や『トップをねらえ！』ですか。

松山　『トップをねらえ！』は伝説ですよね。貞本（義行）さんから当時の話を聞くと、やっぱり庵野秀明さんの影響力はとてつもないです。時間がない中で、作り手として最高の作品を作らなきゃいけない。そこでアイデアを練って、時間を短縮するために白黒にするとか、ラフレイアウトを使う演出にするとか。それなのに、誰もがああいう演出だと思うほどのクオリティの高さでしたよね。あの、どうしようもない時になんとかする力こそが、クリエイターの力なんだと思い知らされました。

——他に、今の時代だからこそ読んで、見てほしい作品はありますか？

松山　80年代のものになっちゃいますけど、マンガやイラストが好きな人にまず押さえてほしいのは、円英智さんの『ロマンシア『浪漫境伝説』』です。あの作画クオリティでイラストじゃなくマンガが執筆できる人類が存在するんだ！　っていう驚きを感じてほしい。もうひとつは『魍魎戦記MADARA』。原作の大塚英志さんの企画の作り方と、作画の田島昭宇さんの絵柄ですね。『多重人格探偵サイコ』の絵柄もああいったテイストのパイオニアとしてすごいですけど、あの『MADARA』の作風は私的にすごくハマりました。

——そして、座右の銘にもなっている『うしおととら』です。

松山　あの直球ど真ん中さはショックでした。「蒼月潮は嘘が嫌いだ」って、今の少年マンガの主人公に、嘘をついて相手をハメるやつがいかに多いことか（笑）。ストーリーも回り道をしつつも、ひとつひとつのエピソードにちゃんと意味があるし、セリフの言い回しにしても、こういう言い方をすれば人間の感情が揺さぶられて伝わるっていう、その答えを藤田さんはちゃんと持っている。座右の銘にした「抜けないトンネルはない」っていうセリフも同じです。

——今までの仕事もこのセリフでがんばれた、というのもあっての座右の銘なんですね。

松山　そうですね。制作中は終わらないんじゃないかと思ってしまうゲームの開発もいつか終わるんですよ。でも、終わるのをただ待つんじゃなくて、そこまでになんとかしないといけない。そこが大事なんです。

——いろいろな作品の遍歴を聞いてきましたが、サイバーコネクトツーの社内には、ご紹介いただいた作品が全部揃ったライブラリーがあるとお聞きしました。

松山　マンガ、本、アニメや映画のDVDが置いてあって、スタッフが自由に使えるんです。今うちのスタッフは半分くらいが20代なんですけど、やっぱり世代のギャップが生まれるんですよ。でも、あの作品のあのシーンのキャラみたいにとか、あのシーンみたいにっていう共通認識はすごく大事です。『NARUTO-ナルト-ナルティメット』シリーズを作ってる時も「ここを『ウイングマン』みたいにしたいんだ」って言っても全然響かなくて、案の定知らなかった。知らないなら知らないって言わないといけないし、何よりもお前らはどうやって『ウイングマン』に触れずに生きて来れたんだと（笑）。そこで原作が置いてあれば、今すぐ読んでこいと言えるんです。「今度チェックしときます」の今度っていつなんだよって話ですから。

マンガを読んでいない、アニメや映画を見ていないのはうちの会社では本当にありえないことなんですよ。よくある「まだ見てないんで言わないでください」っていうのは、うちの会社では通用しないんです。ジャンプを読んでないと怒られる会社なんて、うちくらいじゃないですかね（笑）。



魔神英雄伝ワタル

1988年4月から約1年間放映されたTVアニメ。小学4年生の戦部ワタルが、仲間とともに異世界を冒険する。キャラデザイン・芦田豊雄。
「魔神英雄伝ワタル TV&OVA DVD・BOX 1」（全45話）■VAP　■¥38,850

トップをねらえ！

1988年、GAINAXが全6話のOVAとして制作したSFロボットアニメ。庵野秀明の初監督作品。宇宙怪獣から地球を守るガンバスターの戦いを描く。
「トップをねらえ！」DVD
■バンダイビジュアル　■各¥6,090

ロマンシア『浪漫境伝説』

同名のゲームをコミック化した冒険もの。原作・寺田憲史、画・円 英智。主人公を王子から女剣士に変更するなどゲームから大きくアレンジされた。
「ロマンシア『浪漫境伝説』」
■角川書店（絶版）

魍魎戦記MADARA

1987年からゲーム雑誌「マル勝ファミコン」に連載。原作・大塚英志、画、田島昭宇。光と闇の宿業を背負う2人の少年、摩陀羅と影王の転生譚。
「魍魎戦記MADARA」
■角川書店（絶版）

ウイングマン

「週刊少年ジャンプ」に連載された桂正和のデビュー作。ヒーローに憧れる中学生・広野健太がウイングマンに変身し、戦いの中で成長していく。
「ウイングマン」
■集英社文庫　全7巻　■¥650

編集部チョイス！

2011 01 JANUARY

GAME & ENTERTAINMENT CALENDAR

ゲーム＆エンタメカレンダー

2011年1月に発売されるゲーム・エンタメ情報を、編集部が厳選して日付別にピックアップ！　目当てのコンテンツの前後に、どんなゲーム・DVD・映画などが発売・公開されるのか、これでチェックしよう！

※各アイテムやチケットなどは、すでに売り切れとなっている場合があります。またCDやDVD/BDなどのジャケット写真は、予告なく変更となる場合があります。

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
26 競馬：有馬記念（GⅠ）	27 電撃ゲームス Vol.16発売	28 コミック：地獄少女R③	29 コミック：Fate/stay night ⑭ CD：Panty & Stocking with Garterbelt The Original Soundtrack イベント：コミックマーケット79	30 TV：輝く日本レコード大賞（TBS）	31 TV：キングラン アニソン紅白2010 supported by スカパー！ TV:みつどもえ 一挙放送（AT-X） イベント：Dynamite!! ～勇気のチカラ2010～	1 元旦 DVD/BD：～Sphere's rings live tour 2010～ FINAL LIVE DVD (BD plus スフィア in 3D) CD：ノースリーブス（ノースリーブス） CD：勝ちウタ（ナイフ・エッジ） CD：恋のダイヤル6700（Dream5） サッカー：天皇杯決勝（東京都・国立霞ヶ丘陸上競技場）
2 ライブ：ささきいさおデビュー50周年記念特別公演 新春アニソン・スーパー・ステージ 2011(ささきいさお ほか) スポーツ：第87回箱根駅伝（往路）	3 イベント：戦国BASARA 5周年祭～武道館の宴～（T.M.Revolutionほか） スポーツ：第87回箱根駅伝（復路） スポーツ：ライスボウル	4 プロレス：レッスルキングダムV in 東京ドーム アニメ：君に届け 2ND SEASON（放映開始） アニメ：Rio RainbowGate!（放映開始）	5 CD：ニコニコ東方見聞録 原曲集（V.A） ミュージカル：ミュージカル『テニスの王子様』（東京都・JCB HALL） 競馬：中山金杯（GⅢ）、京都金杯（GⅢ）	6 ゲーム：サガ3時空の覇者 Shadow or Light（DS） コミック：熱いぞ！猫ヶ谷!!③ コミック：空手小公子 小日向海流㊷ アニメ：魔法少女まどか☆マギカ（放映開始） アニメ：インフィニット・ストラトス（放映開始）	7 DVD：ドラゴンボール改 人造人間・セル編 4 DVD/BD：真・恋姫†無双～乙女大乱～第六巻 映画：アンストッパブル アニメ：ウルヴァリン（放映開始） アニメ：GOSICK－ゴシック－（放映開始）	8 コミック：これはゾンビですか？② 映画：装甲騎兵ボトムズ 孤影再び 映画：しあわせの雨傘 アニメ：カードファイト!! ヴァンガード（放映開始） アニメ：フリージング（放映開始）
9 イベント：「ヘタリア World Series」イベント まるかいて"大"感謝祭（神奈川県・パシフィコ横浜国立大ホール） ライブ：工藤真由（東京都・恵比寿LIVE GATE TOKYO） アニメ：べるぜバブ（放映開始） 競馬：シンザン記念（GⅢ）	10 成人の日 ライブ：THE IDOLM@STER 2 765pro H@PPINESS NEW YE@R P@RTY !! 2011（中村繪里子(天海春香役)ほか） アニメ：これはゾンビですか？（放映開始） アニメ：ドラゴンクライシス！（放映開始） アニメ：レベルE（放映開始）	11 文庫：ひぐらしのなく頃に 鬼隠し編（上） 文庫：Fate/Zero 1 第四次聖杯戦争秘話	12 DVD/BD：荒川アンダー ザ ブリッジ×ブリッジ VOL.1 DVD：刀語 第十巻 誠刀・銓 CD：You can't catch me（坂本真綾） CD：TVアニメ『みつどもえ』「本気戦隊ガチレンジャー」主題歌（遠藤正明）	13 アニメ：フラクタル（放映開始） アニメ：放浪息子（放映開始）	14 イベント：東京オートサロン（千葉県・幕張メッセ） DVD-BOX：森村誠一 謎の奥の細道をたどる DVD-BOX DVD：きな子～見習い警察犬の物語～ 映画：僕が結婚を決めたワケ	15 映画：僕と妻の1778の物語 映画：ソーシャル・ネットワーク 映画：その街のこども 劇場版 映画：わが心の歌舞伎座 映画：ウッドストックがやってくる！ 映画：サビ男サビ女
16 イベント：「おとめ妖怪ざくろ」 宴～春、爛漫と～（神奈川県・横浜BLITZ） ライブ：ANIME JAPAN FES 2011 "冬の陣"（水木一郎ほか） TV：MJ presents 新世紀アニソンSP.4（NHK） 競馬：京成杯（GⅢ）、日経新春杯（GⅡ）	17 コミック：波打際のむろみさん③ コミック：君のいる町⑫	18 コミック：ゆるゆり④ コミック：月光条例⑫ コミック：國崎出雲の事情④	19 CD：「けいおん!!」イメージソング 平沢憂 DVD/BD：けいおん!! ⑦ DVD：ハートキャッチプリキュア！ vol.8 DVD：キューティー・ミュージカル「悪魔のつぶやき」～アクマでキュートな青春グラフィティ～	20 ゲーム：キングダム ハーツ バース バイ スリープ ファイナル ミックス（PSP） ゲーム：怪獣バスターズ パワード（DS） ゲーム：ぞんびだいすき(DS) ゲーム：魔人と失われた王国（PS3）	21 DVD：TSUNAMI －ツナミ－ スペシャル・コレクターズ・エディション コミック：北のライオン① コミック：特上カバチ!! -カバチタレ!2-㉔	22 映画：DOCUMENTARY of AKB48 to be continued 10年後、少女たちは今の自分に何を思うのだろう？ 映画：嘘つきみーくんと壊れたまーちゃん 映画：グリーン・ホーネット ライブ：水樹奈々（神奈川県・横浜アリーナ）
23 競馬：アメリカJCC（GⅡ）、平安S（GⅢ） イベント：DK ANIME ComplexFes 2011（東京都・Zepp Tokyo） ライブ：飯塚雅弓（東京都・Shibuya O-EAST）	24 イベント：RMAJ トークぷらすライヴ～音楽への思い～ Vol.5（田中公平ほか）	25 文庫：『シアター！』第2巻 文庫：宇宙と惑星と 機動戦士ガンダムUC⑧	26 電撃ゲームス Vol.17発売 DVD/BD：えむえむっ！第2巻 DVD/BD：俺の妹がこんなに可愛いわけがない 第2巻 DVD/BD：スタードライバー輝きのタクト① DVD/BD：とある魔術の禁書目録Ⅱ 第1巻 DVD/BD：侵略！イカ娘②	27 ゲーム：Dragon Age: Origins（PS3/Xbox 360）／マインドジャック（PS3/Xbox 360）／俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル（PSP）／つくものがたり（PSP）／ぎゃる☆がん（Xbox 360）／THE LAST STORY（ラストストーリー）（Wii）／戦場のヴァルキュリア3（PSP）	28 DVD/BD：そらのおとしもの f（フォルテ） 第2巻 DVD/BD：ストライクウィッチーズ2 第5巻 BD-BOX：Shuffle! Blu-ray BOX DVD-BOX：G-SELECTION ∀ガンダム DVD-BOX	29 映画：GANTZ（前編） 映画：白夜行 映画：RED/レッド ライブ：中島愛（神奈川県・横浜 BLITZ） ライブ：米倉千尋（東京都・shibuya O-EAST）
30 ライブ：ORANGE RANGE（熊本県・崇城大学市民ホール） ライブ：倉木麻衣（宮城県・イズミティ21 大ホール） ライブ：あかぺぇそふとつぅ LIVE　2011（神奈川県民ホール） 競馬：根岸S（GⅢ）、京都牝馬S（GⅢ）	31 ライブ：くるり（北海道・ペニーレーン24） ライブ：ゴスペラーズ（福岡県・福岡サンパレス　ホテル&ホール）	1	2	3	4	5

17日 コミック
波打際のむろみさん③
●名島啓二 ●講談社 ●¥440（税込）



なぜか博多弁を話す人魚の「むろみさん」と、釣り好き少年である拓朗との異生物交流コメディ。博識なむろみさんの言葉に納得するファンも多い!?

19日 DVD/BD
けいおん!! ⑦
●DVD：¥6,300(税込)／BD(初回限定生産)：¥8,400(税込)
●販売元：ポニーキャニオン／発売元：TBS・桜高軽音部



5人の女子高校生が軽音楽部を舞台に大活躍。封入特典は等身大布ポスター、オリジナル・ピック、特製ステッカー、特製フィルムしおり。

19日 DVD
ハートキャッチプリキュア! vol.8
●マーベラスエンターテイメント
●¥3,990（税込）

プリキュアシリーズ第7作目。人々の「こころの花」を守るためプリキュアたちが立ち上がる！ vol.8（第22話～第24話を収録）では、3人目のプリキュア「キュアサンシャイン」が登場。



▲初回限定特典はプリティ・ポストカード、カラーDVDケース。通常特典はピクチャーレーベル。

19日 DVD
キューティー・ミュージカル「悪魔のつぶやき」～アクマでキュートな青春グラフィティ～
●℃-ute ・¥3,990（税込） ●zetima



℃-uteのメンバーが出演したミュージカルがDVD化。悪魔に扮する℃-uteのカワイらしさ、ダンスのカッコよさ、迫力の生バンドサウンドがステージを盛り上げる。そのほかの出演は兵藤ゆき、みつばちまきなど。

▲作・演出は太田善也、音楽プロデュースははたけ（シャ乱Q）。

8日 コミック
これはゾンビですか？ ②
●作画：さっち／原作：木村心一／キャラクター原案：こぶいち むりりん ●富士見書房 ●¥609（税込）



アニメも放映される「リビングデッド・ラブコメ」のコミック版。なぜかゾンビとなった少年のもとに、個性的な美少女たちが集まってくる。

10日 ライブ
THE IDOLM@STER 2 765pro H@PPINESS NEW YE@R P@RTY !! 2011
●中村繪里子（天海春香役）ほか ●18時開演
●パシフィコ横浜 国立大ホール



『アイドルマスター2』の新765プロダクションが新春ライブを開催。すでにソールドアウトだが、チケットを持っているファンはこの日を忘れずに！

11日 文庫
ひぐらしのなく頃に 鬼隠し編（上）
●竜騎士07／Illustrator：ともひ
●¥780（税込） ●星海社文庫



人気同人ゲームの小説版が、描き下ろしオールカラーイラスト満載で星海社文庫より刊行される。出題編は全7巻構成で、7カ月連続刊行予定。

12日 DVD/BD
荒川アンダー ザ ブリッジ×ブリッジ VOL.1
●スターチャイルド ●BD（初回限定生産版・通常版）：¥5,250（税込）／DVD（初回限定生産版・通常版）：¥4,200（税込）



荒川河川敷で出会った青年と自称金星人のホームレス美少女を中心に起こす騒動の日々。初回限定生産版には録りおろしCDドラマなどがつく。

14日 イベント
東京オートサロン
●幕張メッセ ●9時開始（14日は13時）
●前売券は14日：¥2,500（税込）／15～16日：¥1,700（税込）



チューニング・ドレスアップカーの総合展示会が14日～16日に開催。時代を反映したエコカーのほか、痛車も多数展示されている。

15日 映画
僕と妻の1778の物語
●草彅剛、竹内結子ほか ●東宝



最愛の妻の余命が1年と聞かされた夫は、1日1編の短編小説を妻に贈ることを決意する。実話が生んだ感涙の愛情物語。

16日 イベント
「おとめ妖怪 ざくろ」宴 ～春、爛漫と～
●横浜BLITZ
●第1部：14時開演／第2部：18時開演



半妖人の少女と陸軍少尉たちがタッグを組んで可憐に戦うアニメのイベントが開催。西王母桃役の中原麻衣など、豪華キャストが勢揃い。

1日 DVD/BD
～Sphere's rings live tour 2010～ FINAL LIVE DVD (BD plus スフィア in 3D)
●ランティス ●DVD：¥6,500（税込）／BD：¥9,800（税込）

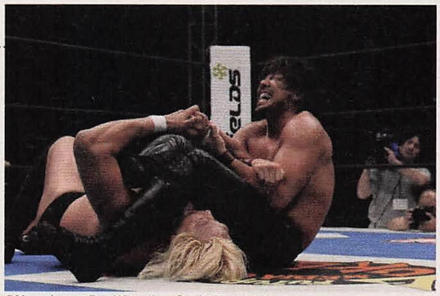


寿 美菜子、高垣彩陽、戸松 遥、豊崎愛生によるガールズユニット「スフィア」の、初となる映像作品がリリース。7月25日に東京NHKホール公演で行ったライブ全編のほか、メイキングが収録されている。

▲BD版には、3Dのライブ映像もピックアップして収録されている。

4日 プロレス
レッスルキングダムV in 東京ドーム
●17時開始 ●¥1,000～¥30,000（税込）
●東京ドーム

毎年1月4日に行われる東京ドーム大会。今回のメインイベントでは、IWGP王者の小島聡に棚橋弘至が挑戦。元WWEのスーパースターであるジェフ・ハーディーは、内藤哲也とTNAのベルトを賭けて戦う。



6日 ゲーム
サガ3時空の覇者 Shadow or Light
●スクウェア・エニックス ●DS
●¥5,980（税込）



歴史を変えて未来を救うため、デューンたちが時を超えて旅立つ。時間を操る装置を使用すれば、バトル中に敵の動きを止められる（記事はP.48）

 キャラクターデザイン：小林 元

7日 DVD
ドラゴンボール改 人造人間・セル編 4
●ハピネット ●¥2,940（税込）



ついに目覚めた17号と18号はドクター・ゲロを殺害し、16号をも目覚めさせてしまう。緊迫感あふれるセル編の第64話～第66話を収録。

7日 DVD/BD
真・恋姫†無双～乙女大乱～ 第六巻
●マーベラスエンターテイメント ●DVDスタンダード版：¥6,090(税込)／DVD初回限定特装版：¥8,190（税込）／BDスタンダード版：¥7,140（税込）／BD初回限定特装版：¥9,240（税込）



美少女になった三国志の武将たちが、驚きの三国志演義を繰り広げる。初回限定特装版には、タオルポーチなどがつく。

27日 ゲーム
Dragon Age: Origins
●スパイク ●PS3／Xbox 360 ●¥8,190（税込）



世界中のファンを熱くさせていたファンタジーRPGの日本語版がついに発売！（記事はP.42）

27日 ゲーム
つくものがたり
●フリュー ●PSP ●¥6,090（税込）



普通の人間には見えない「妖」(あやかし)との戦いを描いたアドベンチャーRPG。豪華声優陣も話題に(記事はP.66)

27日 ゲーム
俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル
●バンダイナムコゲームス ●PSP ●通常版：¥6,804（税込）／数量限定生産版：¥11,004（税込）



アニメも好評のライトノベルがゲーム化。表情豊かにぬるぬる動く桐乃らの姿は必見！（記事はP.64）

27日 ゲーム
ぎゃる☆がん
●アルケミスト ●Xbox 360
●¥7,140（税込）



次々と言い寄ってくる女の子を払い、意中の彼女を目指す3Dシューティング。（記事はP.46）

22日 映画
嘘つきみーくんと壊れたまーちゃん
●大政絢、染谷将太ほか
●角川映画



電撃文庫のライトノベルが実写映画化。僕（みーくん）と、かわいいけれど壊れた女の子「まーちゃん」の物語。

26日 DVD/BD
えむえむっ！ 第2巻
●DVD：¥5,250（税込）／BD：¥6,300（税込）
●販売元：メディアファクトリー／発売元：ティー・オーエンタテインメント



ドMな男を罵倒するドSな美少女・石動美緒らが大活躍。初回版は、書き下ろし短編やブックレットを収録。ちょっと過激な新作アニメ映像もあり。

26日 DVD/BD
俺の妹がこんなに可愛いわけがない 第2巻
●DVD(通常版)：¥5,250(税込)／DVD(完全生産限定盤)：¥6,300(税込)／BD(完全生産限定盤)：¥7,350(税込) ●アニプレックス



▲特典CDには、高坂桐乃が歌う「ほらいずむ」などを収録。

27日のゲーム発売前日にアニメ版の第2巻が発売。完全生産限定盤には、第3話と第4話のEDテーマを収録した特典CDのほか、オリジナルブックレット、エンディングコラボイラストピンナップなどを同梱。

20日 ゲーム
キングダム ハーツ バース バイ スリープ ファイナルミックス
●スクウェア・エニックス ●PSP
●¥6,090（税込）



3人の主人公それぞれの視点で描かれる物語。簡単操作のコマンドで、爽快感あふれるバトルが楽しめる。(記事はP.40)

20日 ゲーム
怪獣バスターズ パワード
●バンダイナムコゲームス ●DS
●¥5,040（税込）



ウルトラマンシリーズに登場した強大な怪獣たちを、科学の粋を結集した武器で討伐せよ！（記事はP.58）

20日 ゲーム
ぞんびだいすき
●チュンソフト ●DS
●¥5,040（税込）



かわいらしい大量のゾンビをタッチペンで操り、悪い人間を襲い、「だいじなもの」を取り戻せ！（記事はP.68）

21日 DVD
TSUNAMI ーツナミー スペシャル・コレクターズ・エディション
●ソル・ギョングほか ●パラマウントピクチャーズジャパン ●¥4,179（税込）



韓国有数のリゾート都市にメガ津波が発生。100万人の観光客と市民に脅威が迫る。メイキング映像なども収録。

今月のSELECTION

1 アニメ
アニメ一挙放送を見て過ごす年末年始もいいかも

東京都を放送対象地域とするU局のTOKYO MXでは、年末年始に人気アニメシリーズ3作品を全話一挙に放送する。まずは12月29日の26時から、「BLACK LAGOON」全24話を4日間に渡って3時間ずつ放映。さらに1月1日と2日には、「祝福のカンパネラ」全12話と「薄桜鬼 新選組奇譚」全12話を、それぞれ6時間ずつ通しで放映する。

またスカパー！などに加入すると見られるアニメ専門チャンネルAT－Xでも、12月31日には「みつどもえ」全13話を、1月1日には「とある科学の超電磁砲」全24話を一挙放送。また大晦日の23時59分からは、小野坂昌也や中村悠一などの人気声優が年越し番組を生放送でお届けする。今年の年末年始は、自宅に引きこもってアニメを堪能するのも悪くない、かも。

●BLACK LAGOON（12月29日～1月1日のそれぞれ26時～29時・全24話・TOKYO MX）
●祝福のカンパネラ（1月1日15時～21時・全12話・TOKYO MX）
●薄桜鬼 新選組奇譚（1月2日13時～19時・全12話・TOKYO MX）
●みつどもえ（12月31日13時～19時30分・全13話・AT-X）
●とある科学の超電磁砲（1月1日10時～22時・全24話・AT-X）



◀「祝福のカンパネラ」の一場面。アイテム技師のレスターは、星々が降る神秘的な夜に謎の少女・ミネットと出会う。元旦CMもあるらしい!?

2 発表会
カラオケソフトのCMでマツコ・デラックスが巨大化

ハドソンと業務用カラオケ大手のエクシングが共同開発した、Wii専用カラオケソフト『カラオケJOYSOUND Wii SUPER DX』【ソフト単品：¥3,990(税込)／マイクDXセット：¥7,140（税込）】の記者発表会が都内で開催された。発表会には、同ソフトのイメージキャラクターであるタレントのマツコ・デラックスがゲストで登場。「カラオケ店に行かなくて自宅で歌えるなんて、現代を象徴する商品よ。それに実際の店のように、ニンテンドーDSiでリモコン操作できるなんてスゴイわ」とPRした。その後公開されたテレビCMは、マツコ・デラックスが巨大化して家を壊すというユニークなもの。「この体じゃないと成り立たないCMよね」と自画自賛していた。



◀囲み取材では、「これがあれば西麻布の店に行かなくてもいいわね。殴られる心配もないし」と、時事ネタで笑わせた。

28日 DVD-BOX G-SELECTION ∀ガンダム DVD-BOX

●バンダイビジュアル ●¥31,500（税込）



全50話を、描き下ろしイラストによるボックス仕様にてお届け。初回封入特典は、ライナーノートと特製OPフィルム・ブックマーク。

29日 映画 白夜行

●堀北真希、高良健吾ほか ●ギャガ



東野圭吾原作の人気小説が実写映画化。1人の刑事の視点を通して、事件の核心がしだいに明らかになっていく……。

28日 BD-BOX Shuffle! Blu-ray BOX

●販売：角川映画／発売：角川書店
●¥39,900（税込）



テレビ24話に加えて、メモリーズ11話とOVA1話も収録。パイロット版の「プロローグ」、番組宣伝スポット、店頭販促用映像を映像特典ディスクに収録。さらに2005年に行われた、主演声優陣らによるライブ映像まで別ディスクで付いてくる！

▲秘密を持った5人の女の子に翻弄される主人公の物語。

27日 ゲーム THE LAST STORY（ラストストーリー）

●任天堂 ●Wii ●¥6,800（税込）



坂口博信氏率いるミストウォーカーが開発したRPG。Wii本体と同梱のスペシャルパックも発売。（記事はP.52）

27日 ゲーム 戦場のヴァルキュリア3

●セガ ●PSP ●¥6,279（税込）



指揮官の視点から戦場を見わたし、兵士として戦場を駆け抜けるS・RPG。BLiTZシステムなどが進化。（記事はP.22）



29日 映画 GANTZ（前編）

●二宮和也、松山ケンイチほか
●東宝

原作は、週刊ヤングジャンプ掲載の人気漫画。死んだはずの人間が、突然黒い謎の球体「GANTZ（ガンツ）」に召喚されて、異形の「星人」と呼ばれる存在との戦いを強いられていく……。前後編2部作となっており、後編は4月23日に公開予定。



▲▶戦いを続けて生き抜くことを選択する玄野と、暴力に支配された世界を嫌悪して戦いを否定する加藤の対立が軸。終わらない苛烈な戦闘で極限状態に追い込まれた、さまざまな人間たちの想いが交差していく。

28日 DVD/BD そらのおとしものf（フォルテ）第2巻

●販売：角川映画／発売：角川書店 ●DVD通常版：¥6,090（税込）／DVD豪華版：¥7,665（税込）／BD：¥9,240（税込）



空から落ちてきた、かわいい未確認生物「イカロス」と「ニンフ」に加えて「アストレア」までが登場。第一期シリーズをはるかに凌ぐ、愛と勇気とおっぱいとおしりの衝撃が押し寄せる。DVD豪華版とBD版には、お楽しみCDや描き下ろしイラストなどの特典が満載！

▲CDには「そらの少女TAI♪」が歌う懐メロなどを収録。

4 アニメ 1月放送開始の新アニメ 録画予約は忘れずに

2011年1月からは、新たにたくさんのアニメが放映開始される。録画予約を忘れないように、左の表でチェックしておこう。まず注目は、右でも紹介している、熱い友情やほのかな想いが多くのファンの胸を熱くさせた「君に届け」の続編「君に届け 2ND SEASON」。また監督：新房昭之、脚本：虚淵玄（ニトロプラス）、キャラクター原案：蒼樹うめ、アニメーション制作：シャフトという豪華制作陣が手掛けるオリジナル作品「魔法少女まどか☆マギカ」も話題となっている。ライトノベルが原作の「これはゾンビですか？」は、そのアブナさを楽しみたい人にはピッタリ。さらに現在週刊少年ジャンプで連載中の「べるぜバブ」や、かつて連載されていた「レベルE」といった人気漫画が原作のアニメも、漫画の雰囲気をどう再現しているかなどに注目してみたい。

4日
- ●Rio RainbowGate!（23時・TOKYO MXほか）
- ●君に届け 2ND SEASON（24時59分・日本テレビほか）

6日
- ●インフィニット・ストラトス（25時25分・TBSほか）
- ●魔法少女まどか☆マギカ（25時25分・MBSほか）
- ●夢喰いメリー（25時55分・TBSほか）

7日
- ●ウルヴァリン（22時・ANIMAX）
- ●GOSICK－ゴシック－（25時23分・テレビ東京ほか）

8日
- ●カードファイト!! ヴァンガード（8時・テレビ東京ほか）
- ●フリージング（9時30分・AT-Xほか）
- ●お兄ちゃんのことなんかぜんぜん好きじゃないんだからねっ!!（24時30分・tvkほか）
- ●みつどもえ 増量中！（26時58分・MBSほか）

9日
- ●べるぜバブ（7時・日本テレビほか）

10日
- ●これはゾンビですか？（25時30分・テレ玉ほか）
- ●ドラゴンクライシス！（25時44分・読売テレビほか）
- ●レベルE（25時45分・テレビ東京ほか）

13日
- ●フラクタル（24時45分・フジテレビほか）
- ●放浪息子（25時15分・フジテレビほか）



▶「これはゾンビですか？」は、笑いあり、バトルあり、残酷描写あり、というゴチャ混ぜっぷりも魅力。

3 発表会 「君に届け」2NDシーズンが1月4日からいよいよ放送開始！

2009年から2010年にかけて放映された人気アニメ「君に届け」の第2期「君に届け 2ND SEASON」が、2011年1月4日から日本テレビ系で放送開始される。その発表会が都内某所にて行われた。新キャストである三浦健人を演じる宮野真守は、「作品を壊さないよう引っかき回したい」と意気込みを語った。



▲キャスト4名が勢揃いして、熱いトークが繰り広げられた。



エンターテイメントと戦術・戦略が融合し戦線を拡大する仮想戦場の最前線に迫る

ゲームの歴史は
さまざまな
カタチの
戦いの歴史

戦場を舞台にした年代別の主なゲーム

『スペースインベーダー』が彗星のごとく街に登場し、一斉を風靡したのは今から30年以上前の1978年。国内外で大ヒットを飛ばし、社会現象にまでなったこの作品は、宇宙戦争がテーマのシンプルなシューティングゲームであった。以降、コンピュータゲームはさまざまな戦いをテーマに、その戦場を描いてきた。少ない色数と小さなキャラクター、ぎこちない動きで再現されていたゲームの戦場は、やがてより鮮明に、よりリアルに、より大規模に、より派手に、そして何よりもゲームとして楽しく遊べるよう進化してきた。ここでは、ファミリーコンピュータが発売された1980年代を始めとして、今年までに発売された主なゲームの戦場の変遷を見ていこう。

1980年代

戦場ゲーム第1次豊作期

『戦場の狼』『フロントライン』『大戦略』『信長の野望』『三國志』『メタルギア』など、ハード・ジャンルを問わず、さまざまなゲームが発売されたのが80年代。数が多すぎてとてもあげきれないが、この時代は戦場を舞台にしたゲームの豊作期であったと言える。

戦場の狼



- 1985年
- アーケード
- シューティング
- カプコン

◀主人公・スーパージョーが敵地を単身突破していく縦スクロール型STG。後に続編も発売された。

※画面写真はWii（バーチャルコンソールアーケード）のものです。「Wii」は任天堂の登録商標です。



ゲームの中の戦場

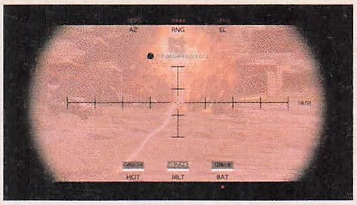
黎明期より、ゲームは戦いを題材に選ぶことが多かった。例えば地球侵略を企てる異星人との戦い、世界の平和を脅かす魔物との戦い、そして国家のイデオロギーが対立する人間同士の戦い……。人類の歴史から争いが切り離せないように、戦いとゲームにも密接な関係がある。古くは囲碁・将棋やボードゲームなどの戦術を楽しむためのものから始まり、ハードやネットワーク機能の性能が向上した今は、よりリアルな戦場がモニターの中に再現されたと言ってもいいだろう。では、それらはどのような思いで描かれ、そしてこれからはどのように進化していくのだろうか？　今回の特集では、ゲームで表現された戦場をピックアップしながら、ゲームの制作者・ゲームジャーナリスト・戦場カメラマンの言葉とともに、モニターの中の戦場の現在と未来を考察してみよう。

原点回帰と新路線を歩む2大FPS　2010年代

戦場を舞台にした今年のゲームといえば『メダル オブ オナー』と『コール オブ デューティ ブラックオプス』だろう。前者はリアル路線の物語に大きく舵を切り、後者はシリーズで初めてベトナム戦争を題材にしており、それぞれが新たな道を歩んだ。

メダル オブ オナー

●2010年　●PS3/Xbox 360　●FPS　●エレクトロニック・アーツ



◀アメリカで起こった9・11のテロ直後、アフガニスタンに潜入した特殊部隊の活躍を描いたFPS。

FPSの名作が続々と登場　2000年代

『HALO』『コール オブ デューティ』『メダル オブ オナー』『バトルフィールド』と、主要FPSの第1作が発売されたのが2000年代の前半。その後、戦場を舞台にしたさまざまなFPSが発売され、この10年は第2次豊作期と言ってもいいだろう。

バトルフィールド バッドカンパニー

●2008年　●PS3/Xbox 360　●FPS　●エレクトロニック・アーツ



◀『バトルフィールド』シリーズに、キャラクター性と物語を加えたのが『バッドカンパニー』。

ハードの交代に伴うSLGの台頭　1990年代

PC、家庭用ゲーム機ともに16ビットマシンが主流になったこの時代は、CPUの処理速度の向上によって戦場SLG作品が目立つようになる。『パワーモンガー』『フロントミッション』『ラングリッサー』といったSLG、S・RPGもこの時代の作品だ。

フロントミッション



●1995年
●SFC
●S・RPG
●スクウェア・エニックス

◀豊富なカスタマイズ性や詳細なキャラクター設定などで新たなS・RPGファンを開拓。

世界のゲーム市場と戦場の描かれ方

進化を続ける戦争を舞台にしたゲームについて、北米をメインとした世界市場と日本市場での受け止められ方の違いなどを、ゲームジャーナリストの新 清士氏にうかがった。

語り手

新 清士（ゲームジャーナリスト）

1970年生まれ。慶應義塾大学商学部及び環境情報学部卒。ゲーム会社で営業、企画職を経験後、ゲーム産業を中心としたジャーナリストに転身した。さまざまなゲームカンファレンスのセッションにも登壇している。そのほか、国際ゲーム開発者協会日本（IGDA日本）の代表、立命館大学映像学部の非常勤講師、日本デジタルゲーム学会（DiGRA JAPAN）の理事なども務めている。



戦術的なゲームとリアルの追求

――今回は「ゲームの中の戦場」と題した特集にあたり、まず昔から存在している戦場・戦争をモチーフにしたゲームについて、改めて世界的な市場と日本の市場でどのように扱われているのかを、俯瞰してお聞かせいただければと思います。

新清士氏（以下、敬称略） 戦争ゲームという観点でいえば、『メダル オブ オナー』の初代（2002年）が出た頃がまず衝撃でした。映画「プライベートライアン」と同じくノルマンディー上陸作戦を描いているんですが、映画で見たようなシーンを自分でプレイでき、それで簡単に撃ち殺される。ああ、実際の戦場もこんな感じだったのかな、と思ったりしましたね。

――やはり、海外のFPSなどにおいては、戦争映画的なリアルさ=ゲームとしてのリアルさに直結していると考えていいのでしょうか？

新 そう思いますね。特に北米の最新ゲームの多くは、「映画のアクションシーンをそのままゲームで表現できないか」という点を追求しています。こういった状況は、現行のHD機になってから加速しました。

――PS3やXbox 360になってからということですよね。それ以前だとやはりPCということになりますか？

新 そうですね。PCでは90年代後半に『DOOM』『Quake』といったオンライン対戦に対応したFPSが登場していましたが、リアルな戦場を描いたヒット作というと『Counter-Strike（CS）』が最初ですね。もともとはユーザーが作った『Half-Life』のMOD（※1）なんですが、戦場でリアルな銃器を持って対戦を行うFPSは、あれが最初だと思います。

――なるほど。

新 『CS』で爆発的な人気が出て、デスマッチだけでなくキャプチャー・ザ・フラッグなどの対戦ルールも作られました。今でも「世界で一番遊ばれたFPS」という記録は破られていないと思います。

――となると、今のFPSの指針の1つを作ったのが『CS』と思ってもいいということですね。

新 ええ、そう思います。

――一方、古くは将棋やチェス、そしてウォー・シミュレーションに至るまで「戦局の駆け引きを楽しむ」方向性の遊びもありますよね。この最も古いジャンルにおいても「戦争」が大きなテーマとして存在します。

新 そういったものを含めて考えると、戦争をモチーフにしたゲームのなかでも、戦略的なものと戦術的なものに分ける必要があると思います。将棋やウォー・シミュレーションなどは戦局全体のなかのコマの使い方を考える戦略的なゲームで、FPSなどはどちらかというと個々のコマ=兵士による、鬼ごっこやかくれんぼ的な、戦術的なゲームに分類されるでしょう。『CS』なども武器としてはリアルなんですが、やっていることは陣取り合戦に近い。そして後者=戦術的なゲームは、どれだけリアルに戦場という空間を再現できるか、という部分で進化していると。

――いわば、サバイバルゲーム的な「ごっこ遊び」を発展させたのが、現在のFPSとも言えますね。

新 ただ、それだけとも言い切れないとは思います。『コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2（MW2）』をプレイしていて思ったのは「やっぱり戦争をやっている国で創られたゲームだな」ということですね。

――それはどういったところですか？

新 北米は戦争が国民からそんなに遠くない国なんです。「自分の国がどこかと戦争をしている」という認識が国民の中にあり、それがゲームにも反映されている。そしてゲームの中だけでなく、北米の〝GameSpot〟などのサイトには軍隊の募集広告が出るんです。

――それはプロパガンダとして？

新 違いますね。はっきりとした軍隊への募集です。

――ゲームを通じて軍隊などに興味があるような人に向けて広告を出すということですね。それは日本では考えられないケースですよね。

新 特に北米でシリアスゲーム（※2）として成功したものに『America's Army（AA）』という無料のFPSがあるんですが、ゲーム中でアメリカ軍の基本的なトレーニングをプレイさせられるんです。それを終えないとマルチプレイができない。

――軍隊のシミュレーションみたいなものですね。

新 『AA』は開発費が今までに22億ほどかかっていると聞いたことがあります。なぜこういったものを軍が出しているのかというと、普通に広告をうって一般の人に関心を持ってもらうよりも、こういったゲームをプレイしてもらって関心を持たせたほうがコストが安いということなんですね。続編も2008年に配信されていて、ベースとなっているゲームエンジンは「Unreal Engine3（UE3）」です。

海外と日本のヒーロー像の違い

――最近は日本でも『コール オブ デューティ』シリーズが20万本クラスのヒットになってきていますよね。そう考えると、ある程度のビッグタイトルであれば日本でもFPSが売れる時代になってきた感がありますが、それでも「FPSは日本では根付かないのでは？」という意見はまだまだあるとは思います。ただその理由として、軍隊制度がないからというストレートな見

※1：ゲーム用の簡易拡張パックのこと。MODを適用することで、元となるゲームの基本システムをそのまま利用して、まったく新しいゲームを作り上げることもできる。※2：エンターテイメントを主軸に置かないゲームのこと。教育・医療などを主目的に作成されたものが多い。※3：Game Developers Conferenceの略。毎年2〜3月にアメリカで行われている、ゲーム開発者向けのカンファレンス。技術公開や開発者同士の交流などが行われている。

戦争が身近な国とそうでない国の差はやはり大きいと思います

方はあまりなかったような気がしますね。

新 例えば日本で「自衛隊が戦うゲーム」というのは、ほぼあり得ないですよね。

――ユーザーの反応もそうですが、たぶん防衛省自体が嫌がりますよね。

新 あとは日本と北米の大きな違いというと「ヒーロー像の違い」もあるでしょう。例えば『CoD』シリーズのメインの登場人物は、何かしらの特別部隊に所属していて、たいてい中年のオッサンですよね。

――ハリウッド映画でも中年のオッサンが大暴れする作品は多いですよね（笑）。

新 北米では主人公＝マッチョな男で、どこか心に傷を負っていて暗い過去がある。そういった展開がお約束なんです。そういうヒーロー像を持っていて、それがゲームにも合致しているということなんですね。一方、日本は「ガンダム」に代表されるように、10代の少年少女が大人を相手に戦争している、というシチュエーションの物語が多い。

――北米では主人公に将来的な憧れとしてのヒーロー像が求められていて、日本では共感をおぼえやすい等身大の主人公が求められている感がありますね。

新 日本は等身大、もしくは自分よりも下の年齢の主人公に対して、懐かしさとともに共感を覚えるケースも多いですね。

――ちなみにヨーロッパについても北米と同じような傾向なのでしょうか？　ヨーロッパのほうが、隣国と地続きなぶん、より戦争が身近な存在として認識されているんじゃないかと思うんです。それこそ祖父母から戦争についてリアルに聞かされていたり。そういう人たちがゲームにおける戦争をどう見ているのかと。

新 例えば、ドイツなどはレーティングがはっきりとしていて、議会の承認を通ったレーティング機関がゲームのチェックをしています。その機関のチェックがとても厳しくて、基本的にこういった戦争ゲームは店頭で売ることができないんです。

――ゲームの影響力というのを、海外のほうがきちんと認識をしている感じなんでしょうか？

新 認識しているのか、お役所的にバッサリと切っているのかは判断つかないですね。イメージ的には海外のほうが過激に思えるかもですが、北米では「クリスマスに子供に買い与えてはいけないゲームのランキング」を公開している団体もあります。それを考えると、やはりCEROのような、業界による自主的なレーティングは必要だと思います。

ゲームのドラマ性とこれからの方向性

――ちなみに戦争をモチーフにしたゲームには、グラフィックやシステム面でリアルに戦場を表現するという方向だけでなく、物語をとおして反戦的なテーマを訴える作品もありますよね。日本のゲームには、そういった面を強く出している作品も多い気がします。

新 小島秀夫監督などは明確に反戦・反核というテーマを語られていますよね。敵を倒してカタルシスを得てバンザイ、という形にはならない。一方、北米の場合は、やはり単純に「最高に悪い奴がいてそれを倒して終わる」という形が多い。これは昔からハリウッド映画などでもそうなんですが、フィクションにおいても常に仮想敵を探し続けているんです。『MW』『MW2』でも、敵となるのは旧ソ連の悪い奴らで、『ブラックオプス』でも敵はやっぱりソ連です。

――ただその一方で、最近は海外作品のドラマ性の深さも注目されている面があります。今回のテーマと外れますが、戦争ゲーム以外では『アンチャーテッド』や『HEAVY RAIN』、『アランウェイク』などのドラマの描き方には目を見はるものがありますよね。

新 GDC（※3）で毎年感じていましたが、最初にも触れたように、最近の海外のクリエイターは「いかにハリウッド映画を自宅でインタラクティブに感じさせるか」ということに注力しているんだと思います。

――その点でも、日本のゲームにおける物語の描かれ方は違いますよね。例えば、戦場を描くにしても、日本では海外とはまったく違う『ガンパレード・マーチ』や『戦場のヴァルキュリア』のような、独自のキャラクター性を押し出したアプローチも生まれています。

新 さすがにそのアプローチは日本特有のものですね。そのあたりはやはり戦争が身近な国とそうでない国の差も大きいと思うんです。戦争をしている国だと、女の子が最前線で華やかな格好で戦う姿はありえない。

――確かに（笑）。女性兵士というと「エイリアン2」のように、戦士的で、マッチョな感じだったり。

新 そういう意味だと日本のゲームはやはり日本で特化していますよね。

――あと日本では、戦争が数あるシチュエーションの1つとして認識されているのかもしれませんね。冒険、学園、ファンタジーと、戦争が並列にある。

新 「学園戦争もの」というジャンルもありますしね。

――では、最後に、戦争を題材にしたゲームを筆頭に、よりリアルで緻密な方向に進んでいるHD機のゲームは、今後どのように推移していくとお考えですか？

新 残念ながら現状は、日本でも海外でも、ゲーム市場はシュリンク気味ではあります。これはHD機の開発費・人件費が膨大にかかることも大きな要因でしょう。だからこの1～2年は足踏み状態になるかもしれません。それを打破できるとしたら、それは新たなハードではなく、緻密なグラフィックを手軽に作れるような、ソフト面の進化が求められるかもしれませんね。

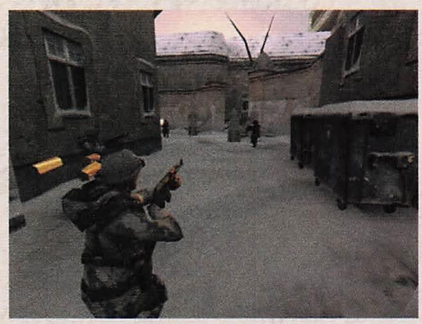
ゲーム市場で**キー**となる戦場を舞台にしたゲーム

ここでは対談中に登場した、戦争・戦場を舞台としたゲームのなかでも、大きなターニングポイントとなった3つのゲームタイトルを紹介する。それぞれのタイトルが登場した年月と、どのような点がこれまでのゲームと比較した場合のポイントとなっているのかに注目だ。

リアルな銃器をゲームで再現

Counter-Strike

●1999年登場　●Valve　●PC



▲テロリストと対テロリストの2陣営に分かれて対戦を行う。リアルの銃器をFPSで再現しておりもともとは『Half-Life』を使ったMOD。本作はValveが開発環境を公開したことによって、こうしたMODが数多く登場した。

米軍公式のFPS

America's Army

●2002年登場　●アメリカ陸軍　●PC



▲アメリカ陸軍によって作成された、米軍公式のFPSで、陸軍の訓練を模したトレーニングが収録されている。2002年の登場以来、こまめなバージョンアップが行われ、最新版は「Unreal Engine3」を使ってよりリアルな表現になっている。

ハリウッドさながらのドラマを演出

コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2

●2009年登場　●スクウェア・エニックス　●PS3/Xbox 360/PC



▲第2次世界大戦を舞台としていた『CoD3』までとは異なり、現代戦にフォーカスした『MW』シリーズの第2弾。従来作よりもさらに演出面の強化が行われ、まるで映画を見ているかのよう。2009年の全世界での販売本数は約900万本。

銃弾をかいくぐる緊張感だけでなくSLGの思考するおもしろさを追求

小国ガリアと帝国との戦いを、ネームレスと呼ばれる懲罰部隊の視点から描いたシリーズ最新作。その新たな戦場を、開発者インタビューとともに解析していく！

戦場のヴァルキュリア3
UNRECORDED ◆ CHRONICLES



戦場のヴァルキュリア3
■2011年1月27日発売　■PSP
■S・RPG（アクティブ・シミュレーションRPG）
■セガ
■UMD版：¥6,279（税込）／
DL版：¥5,600（税込）
■プレイ人数：1人用

主人公
クルト・アーヴィング
ランシール王立士官学校を首席で卒業した天才士官。ある事件がきっかけに、ガリア公国軍422部隊（通称：ネームレス）へと送られる。

本作はガリア戦役と呼ばれる架空の戦いを描いたS・RPG。コマンドモードで行動ユニットを選び、アクションモードでは実際にそのユニットを操作して戦う。そのアクションモードでは、3Dで構築された戦場を自由に動き回ることが可能で、銃弾をかいくぐって接近したり、見晴らしのいい高台を確保したりと、戦術に合わせてリアルタイムに戦況を動かす臨場感にあふれている。また戦場は複数のエリアに分かれており、それぞれいくつかの拠点が存在する。拠点からは自由にユニットの出撃が可能となるので、どの拠点をどんな順番に占拠していくかも重要な戦略となる。パズル的に構築された〝戦場〟そのものを読み解く力が、勝利のポイントといえるだろう。





▲▶戦場では強力な戦車と戦うような状況もある。裏道を抜けたり背後を取ったりするなど、戦術を駆使して立ち向かう。



▲ネームレスは捨て駒同然に扱われている部隊。プレイヤーはクルトとなり、その指揮をとることになる。

Q&A 開発者に聞いた、戦場に関する5つの問い

回答者：プロデューサー／本山真二氏

Q：本作（本シリーズ）において、現実のリアルな戦場を再現した部分と、逆にあくまでゲームとしてフィクションに徹した部分を、それぞれお答え下さい。

A：元々『戦場のヴァルキュリア』シリーズにおいては、ターン制SLGとしての戦場がモチーフですので、リアルな戦場というものを殊更に追求するつもりはありませんでした。ルール設定などのゲームデザインも、基本はシミュレーションゲームです。ただ、BLiTZという独自のシステムを表現する中で、飛び交う銃弾のSEや戦場で交わされる会話などについての「雰囲気」は大事にしています。

Q：本作（本シリーズ）において、戦場という舞台で表現したかったことを、①テーマ・物語・世界設定としての表現、②ゲームシステムとしての表現の、それぞれについてお答えください。

A：まずは深い人間ドラマを描きたかったという気持ちがあります。その舞台やシチュエーションとして、「戦場というある種の極限状態の中で繰り広げられるものはどうだろうか？　それも100％ファンタジーの世界ではなく、銃や戦車が主役を張る近代の戦場で行うと、これまでとは違ったある種のリアリティや怖さを生み出せるのでは？」と思いました。
システムについても、ターン制SLGとしての「思考する」おもしろさに加えて、「爽快感」と「怖さ」を表現したかったので、銃弾が飛び交う中を駆け回りながら戦うシステム「BLiTZ」が生まれました。



▲激しい銃弾の中をリアルタイムで駆け巡る。アクションモードでは、戦場の恐ろしさを味わえる。



▲リアルでありながら、擬音を多用したエフェクトでコミック的なわかりやすさも導入。

COLUMN

懐かしき戦場がどのようにリニューアルされるかに期待

本作の戦場となるマップは、前作『2』と同様に複数のエリアで構成され、茂みに伏せて待ち伏せしたり、見張り台に登って狙撃したりと、マップ中の地形やギミックを利用したさまざまな戦術をとることができる。戦場をくまなく駆け回れば、急襲に最適な裏道があったり、遠くて手の出せない敵を狙撃できる高台があったりと、実に計算しつくされて設計されていることが分かる。工作装置で橋をかけて近道を作るなど戦場そのものを変化させることも可能だ。こうしたギミックを利用し、自由な戦略をとれるのも本作での大きな魅力。そのギミック数も大幅に増えているようなので期待したい。また、同じ戦役を描いた第一作目と同じ作戦に、別の部隊として参加する場面もあるようだ。より戦略性の増した本作で、第一作目で苦労させられた戦場がどう再現されているのか。シリーズのファンとしては、そのあたりにも注目したい。



▲第一作の主人公であるウェルキンとアリシアの登場も確認できる。バリアス砂漠やナジアル平原など、思い出の戦場を再び駆け回ることができるのだろうか？



ヴァルキュリア人の末裔
リエラ・マルセリス

部隊が全滅しても必ず１人生き残ることから「死神」と忌避される少女。実は伝説のヴァルキュリア人の末裔で、強力な戦闘能力を有する。



▶普段は明るく前向きな性格。だがヴァルキュリア化すると、高い戦闘能力を発揮する。

マスターテーブル



▲バトルで発動するバトルポテンシャル（特殊効果）を自由に習得できる成長システムも搭載。キャラのカスタマイズ性も高い。

特殊能力



▲メインキャラの持つ「特殊能力」は、リエラのヴァルキュリア化を始め、戦局を覆すほどの効果ばかり

予約特典



▲予約特典は貴重な設定資料のほか、エクストラエピソードのDLチケットなど。急いで予約しよう！

Q：反戦というテーマと、ゲームとしてのカタルシスを両立させるとしたら、どのような形で実現できると考えていますか？

A：プレイヤーに考えてもらえるゲームデザインやシナリオにする必要があると思います。アトラクションのようなもので仮想体験したり、逆にシナリオの展開でじっくりと考え込んだりするのもよいと思いますが、いずれにしても、そこに「ハッ」とする仕掛けや伏線が必要で、プレイヤーがたったいま自分で行ったこと、これから行うことについて考えるギミックが重要ではないかと思います。

Q：現代のリアルな「戦場」「戦争」についてはどのような想いをお持ちですか？

A：戦場の経験はありませんので、映像や書物での知識になりますが、単なる物理的な技術の発展以上に、情報伝達速度の圧倒的な向上や、より個人の生命や権利が尊重されるようになり、兵器や装備の内容は大きく変化してきたと思います。また仮に開戦するとしても、政治的な配慮や囲い込みなど、全世界的な戦略や政略が一層重要度を増しているのではないかと思います。

▼ストーリーの随所に散りばめられた伏線もプレイを味わい深くする。会話の内容をよく聞いて覚えておこう。





▲ゲーム中では、ガリア公国と帝国軍の人々がそれぞれ抱いている、戦いの理由というものも重要となっている。

Q：ずばり、多くのゲームが戦場をモチーフにする理由は何だと思われますか？　また今後、戦場をモチーフにしたゲームはどのような方向性に進んでいくと考えていますか？

A：そもそものゲームプレイの目的が、競争にあるからだと思います。ゲームの相手がコンピュータでも人間でも、何かを競う以上は広義での争いであり、そのゲーム世界は戦場であるとも考えられます。今後ですか？　さぁ…どうなるんでしょう？（笑）　戦場といっても、さまざまなモチーフや対象のユーザーさんがいるので、決して画一的なものばかりになるとは思えません。ただ、そろそろ「戦った！　勝った！　嬉しい！」の先、戦闘行為の後にあるものを、ただのシナリオ展開だけでなく、その本質を提示していく段階に来ているように思います。でも、ゲームである以上は説教くさくなく、自然に受け止められるような提示ができるといいですね。



ヴァルキュリアの力を解放した指揮官
セルベリア・ブレス

帝国軍中部ガリア侵攻部隊司令官。伝説のヴァルキュリア人の末裔で、ヴァルキュリア化後の戦闘力は一個中隊にすら匹敵するともいわれる。

▼絶大な力の象徴として描かれるヴァルキュリア人。この力をどう扱うかも、シリーズ共通のテーマの１つだ。



ゲームの中の戦場
ピックアップ
2

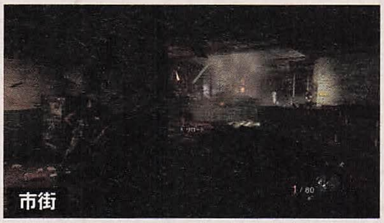
今明かされる冷戦下のブラックオプス 自然や造形物がそのまま戦術のカギに

記録上存在しないとされる作戦

泥と血にまみれ、一瞬の隙も見せずに戦う戦場の兵士。『コール オブ デューティ』シリーズの最新作はこれまでの作品同様、緊張感と悲壮感が溢れる戦場での戦いを味わえる。

1960～1970年代の世界を舞台にしたFPS『コール オブ デューティ ブラックオプス』。本作は核戦争勃発の一歩手前までいったキューバ危機や、泥沼の戦いと言われるベトナム戦争など、冷戦下で起こった実際の出来事をベースに物語が組み立てられている。したがって、アメリカの特殊部隊員である主人公が派遣される場所も、雪深いソビエト連邦の高山地帯、木々が鬱蒼と生い茂るベトナムのジャングル、立体迷路のような香港の九龍城砦などさまざま。これらの場所は見通しや足場のよし悪しにより、銃撃戦を行う際の条件も大きく異なってくる。また作戦によっては大型のボートを使って水上から攻撃したり、戦闘ヘリを使って対地・対空攻撃を行うこともある。プレイヤーは射撃・格闘を中心とした白兵戦に加え、各種ビークルの操縦もこなしながら、これらの過酷な戦場を生き延びねばならない。


雪山


市街


空中

◀▼シリーズの特徴の1つは、複数の視点から物語が描かれている点だ。本作もCIA工作員・メイソンを中心に、ソビエト連邦の元兵士レズノフなどの視点を挟みながら物語が進行する。そこに登場する戦場は雰囲気、迫力ともに満点。フォトリアリスティックながらも、どこか絵画的な独特のグラフィックにも注目。

CALL OF DUTY BLACK OPS
コール オブ デューティ ブラックオプス

コール オブ デューティ ブラックオプス

■発売中（2010年11月18日発売）■PS3／Xbox 360／PC
■STG（ファーストパーソン・シューティング）
■発売元：スクウェア・エニックス／開発元：Activision/Treyarch ■¥7,980（税込）
■プレイ人数：1人用／オンライン対応（最大18人）


ジャングル

『コール オブ デューティ』シリーズの歴史

7年以上の歴史があり、これまで10本以上のソフトが発売された本シリーズ。これらは第2次世界大戦をテーマにした作品と『モダン・ウォーフェア』から始まった近代戦をテーマにした作品の2つに分けることができた。そこに新たなカテゴリーを作ったのが『ブラックオプス』だ。今後はこの新たなカテゴリーを作る流れに乗って、未来の戦場を舞台にした作品も登場するかもしれない。


◀過激な内容で日本は未発売の『ワールドアットウォー』。レズノフはこの作品にも登場する。

COLUMN

映画的な演出で魅せる 戦うことの恐怖と興奮

本シリーズのもう1つの特徴は、戦場を映画的な演出で見せている点。主人公のスマートな活躍だけではなく、死を覚悟するような爆撃や銃弾1発であっけなく死んでしまう仲間など、恐怖を感じる演出が盛り込まれている点もいい。


◀ダメージを負いすぎると血痕で視界が狭まる演出も、死を予感させる。

ゲームの中の戦場
ピックアップ
3

戦場をヘックスで切り取った名SLG 最新作は宇宙空間も戦いの舞台に！

戦争SLGにおいて金字塔を打ちたてた、『大戦略』シリーズの最新作が登場。原点に立ち返った本作は、このシリーズを久しぶりに遊ぶファンにも遊びやすい内容となっている。





大戦略パーフェクト 戦場の覇者
■2011年5月発売予定 ■Xbox 360 ■SLG
■システムソフト・アルファー ■¥7,800（税込）
■プレイ人数：1人用／オンライン対応（最大8人）



▲シリーズ初となる、宇宙空間を戦場にしたマップも作成可能。現代から一転して未来の雰囲気が漂う。そのほか戦国、ファンタジーのマップもあり。

1985年に登場して以来、あらゆるプラットフォームで発売されてきた『大戦略』シリーズ。対応ハードの豊富さに加え、リアルタイム要素や萌え要素を取り入れるなど、これまでさまざまな試みが行われてきた。なかでもこの『パーフェクト』は『大戦略』の基本であるターン制で楽しめる、最高の作品を目指して開発されてきたシリーズ。最新作では、PC版の『大戦略パーフェクト3.0』をベースに、より賢くなったAI、約600種類の兵器、細かな点まで変更できるエディット機能などを搭載し、シリーズ最高の完成度を目指している。ルールを簡略化したモードも搭載しており、初めて挑戦する人でも安心して楽しめるだろう。

Q&A 戦場に関する5つの問い

回答者：プロデューサー／宮迫靖氏

Q：本作（本シリーズ）において戦場という舞台で表現したかったことを、①テーマ・物語・世界設定としての表現、②ゲームシステムとしての表現、それぞれについてお答えください。

A：①についてですが『大戦略パーフェクト』シリーズでは、現代の戦場をモチーフにしているものの、特定の物語や世界観をあえて排除しています。それは裏返すと、プレイヤーの戦場イメージを最大限に増幅できるようにするためです。弊社として表現したかったのは、そういう個々のプレイヤーのイメージそのものです。また②についてですが、シリーズの最大の特長は、ルールや仕様を自由にカスタマイズできることです。また各種のエディタによって、さらにプレイスタイルのバリエーションを増やすことができます。これもやはり個々のプレイヤーのイメージの自由度を広げるためです。

Q：現実のリアルな戦場を再現した部分と、逆にあくまでゲームとしてフィクションに徹した部分を、それぞれお答え下さい。

A：リアリティとは、700種類もの個々の兵器の性能差を現実に近くなるように、膨大なパラメーター数値で表現したことです。またマップも現実の戦場を表現しやすいように、海中から超高空までの6つの高度階層や約60種類の地形、最大1,000個まで設定可能な地形ラベルなどを組み込みました。フィクションの部分は交互ターン方式というシステムで、リアリティよりもゲーム性を重視しています。

Q：反戦というテーマと、ゲームとしてのカタルシスを両立させるとしたら、どのような形で実現できると考えていますか？

A：プレイヤーがゲームの世界に入り込める度合いによって、よりいっそう反戦を強く意識できるはずと考えます。例えば、使用する武器が強力であるほど、ゲーム中では有利に戦えてカタルシスを感じると思いますが、ひとたびゲームを離れて現実の世界に戻れば、いかに怖い武器なのかがわかっているので、強い反戦の意識を持つことができると思います。

単に口先だけで反戦を唱える人たちは、理念で反戦を意識しているだけです。武器の本質的なことを理解していないので感情論にしかならず、説得力がないことが多いように思います。

Q：現代のリアルな「戦場」「戦争」についてはどのような想いをお持ちですか？

A：第二次世界大戦～ベトナム戦争までのような多大な人的消耗を伴う戦争は、今後は起こらない方向に進んでいます。それはそれでいいことなのかもしれませんが、無人兵器が台頭してきたときに、富める国の軍隊は機械が最前線に立ち、貧しい国の場合には生身の人間が機械に対峙するという状況が起こった場合を想定すると、非常に複雑な心境になります。国同士の喧嘩である戦争は、人間同士が戦うからこそ意義があるように思います。しかしながら、そもそも戦争が起こらないことが先決であり、その抑止力としての無人兵器の台頭であるならば、それは正しい方向なのかもしれません。

Q：ずばり、多くのゲームが戦場をモチーフにする理由は何だと思われますか？　また今後、戦場をモチーフにしたゲームはどのような方向性に進んでいくと考えていますか？

A：やはり人間の、動物としての闘争本能を直接に刺激するからゲームのモチーフになりやすいのだと思います。闘争は、人間の場合には形を変えて競争となりますが、ゲームの世界の話だけでなく、競争があるからこそ人間として生きるモチベーションを高められると思います。

今後はさらにリアルな方向に進むでしょう。グラフィックや3Dという見かけだけでなく、AIを進化させて、あたかも人間が相手のような感覚を得られるようにすることが、一つの到達点です。弊社もそれを目指しています。

さまざまな特徴がある戦いの場 これを生かした者だけが勝利する!

戦場が舞台のゲームは、まだまだたくさんある! ここでは戦場を自由に駆けることができ、そしてその地形を利用することが勝利のポイントとなる、4つのタイトルを紹介する。

戦場を東奔西走、縦横無尽に駆け巡る!!

『無双』シリーズ

中国の古典小説「三国志演義」に登場する人物や日本の戦国時代の武将になって、多人数の敵をなぎ払う爽快感を味わうことができるのが『無双』シリーズの特徴といえる。好きな武将になりきって一騎当千を体感することができ、それ以外にも国や時代にあわせて再現された、さまざまな戦場に立つことができるのも魅力の1つ。2011年に発売される『三國無双』シリーズと『戦国無双』シリーズそれぞれの最新作を紹介しつつ、各戦場の特徴を見ていこう。

広大な中国大陸を肌で感じる

真・三國無双シリーズ

真·三國無双6

■2011年3月10日発売予定　■PS3　■ACT
■発売元：コーエーテクモゲームス　■¥7,560（税込）
■プレイ人数：1〜2人

古代からの中国の特徴である石造りの建物や道をバックに、縦横無尽の戦いが繰り広げられる『三國無双』シリーズ。最新作『6』では、新たな勢力「晋」が登場し、司馬師や司馬昭などの新キャラクターも参戦する。また、断崖を駆け下りて敵に突撃するイベントから、そのまま戦闘に移行するといった、まさに戦場の臨場感あふれる展開を実現。







▲▶中国文化の特徴の1つである、壁が朱塗りにされた建物や、凹凸の壁と石畳の通路などが見て取れる戦場。なお城壁の上では、自分の姿を隠しながら視察や弓矢での攻撃が行える。

日本独特の地形と城がいっぱい

戦国無双シリーズ

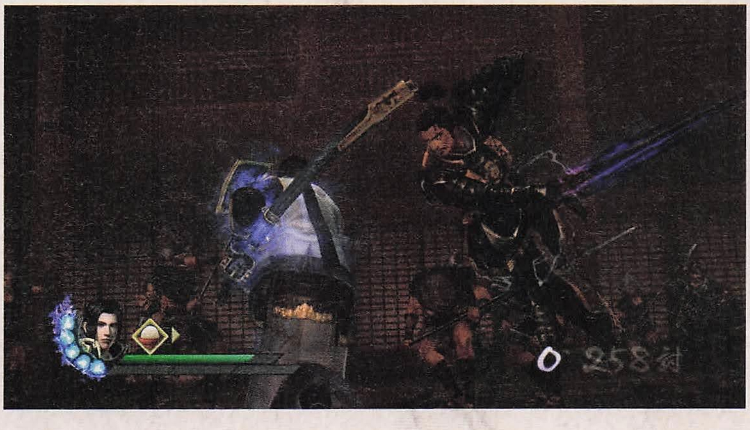
織田信長や真田幸村などの名だたる武将たちが活躍した、日本の戦国時代が舞台となっている『戦国無双』シリーズ。日本らしい石垣造りの城や木造の街並みなどを背景に、ダイナミックな合戦が展開する。福島正則や綾御前、ガラシャが参戦し、プレイヤーキャラがシリーズ最多の総勢40人となった最新作『戦国無双3 Z』では、それら戦国時代の戦場をPS3のHD映像で思う存分堪能することができるだろう。

戦国無双3 Z

■2011年2月10日発売　■PS3　■ACT
■コーエーテクモゲームス
■¥7,140（税込）
■プレイ人数：1〜2人





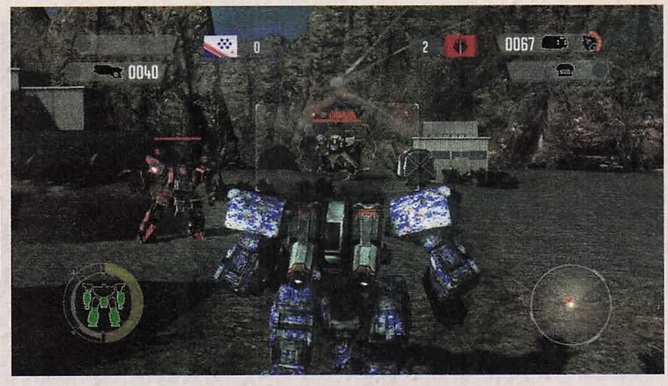


◀▲石垣といえば武田信玄の言葉「人は城、人は石垣、人は堀。情けは味方、仇は敵なり」が有名。石垣の強固さがわかる。また、戦国時代は戦場に銃器が取り入れられ始めた時代でもある。

ヴァンツァーの"指揮"から"操縦"へと進化した最新作




▲豊富なパーツを用いてヴァンツァーを強化するカスタマイズ要素は、本作でも健在。アクションが苦手な人でも"エッジ"と呼ばれる時間の流れを遅くするシステムを使えば、攻撃や回避がしやすくなる。また、ヴァンツァーから降りて歩兵として戦う場面もある。



『フロントミッション』シリーズ

ターン制のS・RPGが中心だった過去作とは変わって『エボルヴ』はプレイヤーがヴァンツァーを操り、アクションで戦闘を行うよう変更された。従来作のようなカスタマイズの戦略に加え、プレイヤーのテクニックを戦況に反映させられるぶん、ヴァンツァーのスペックで優劣が決まらない、ダイナミックな戦闘が楽しめるようになった。

フロントミッション エボルヴ

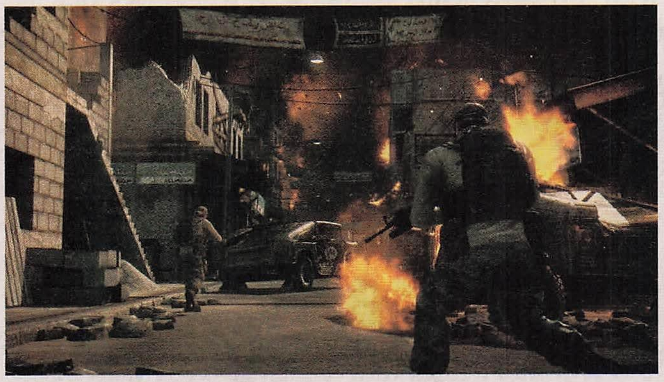
■発売中（9月16日発売）■PS3／Xbox 360／PC
■STG（ドラマティックアクションシューター）
■発売元：スクウェア・エニックス／開発元：Double Helix Games
■PS3／Xbox 360：¥8,190（税込）・PC：オープン価格 ■プレイ人数：1人用／オンライン対応（最大8人）

FRONT MISSION EVOLVED
フロントミッション エボルヴ

現実の戦場をモデルに、リアルな戦いを再現！

『メダル オブ オナー』シリーズ

第二次世界大戦を中心に、実際に起きた戦いを描いてきたFPSシリーズ。現実の作戦、実在の戦場をモデルにすることで、リアルな戦場での戦いを体験できる。その最新作では、舞台を現代のアフガニスタンに設定。アメリカ軍の特殊部隊の一員となり、現実にある都市や地域をモデルにした戦場で武装勢力と戦っていくことになる。





▲シングルプレイでは、拠点奇襲や人質救出など作戦内容も多岐に渡り、さまざまな状況の戦場を体験できる。また、マルチプレイも本作の大きな魅力。最新作では、ヘルマンド渓谷やマザリシャリフ飛行場など、実在する場所をモデルにしたマップが複数登場する。

MEDAL OF HONOR
メダル オブ オナー

メダル オブ オナー

■発売中（10月21日発売）■PS3／Xbox 360／PC
■STG（ミリタリーFPS）
■発売元：エレクトロニック・アーツ／開発元：DICE／Danger Close
■PS3／Xbox 360：¥7,665（税込）・PC：オープン価格 ■プレイ人数：1人用／オンライン対応（最大24人）

フィールド百花繚乱

ACTやFPSではなくても、戦場が舞台となるゲームはある。それだけ〝戦場〟という言葉の定義が広いということなのだろう。ここではジャンルに縛られず、フィールドが戦場となるタイトルを一挙に紹介！

●『ファイアーエムブレム』シリーズ
FCから続くS・RPGの金字塔。ユニットによって得意な相手や行動できる範囲・地形が異なり、その采配に深い戦略性が求められる。また、ユニットとしてだけでなく、キャラの個性を物語・システムの両面でプレイヤーに強く印象づけたことにも注目。

●『タクティクスオウガ』シリーズ
11月11日にPSPで『タクティクスオウガ 運命の輪』が発売されたばかりのS・RPG。高低差を表現した戦場は、のちのS・RPGにも大きな影響を与えた。ヴァレリア島の民族紛争に翻弄される人々のドラマを緻密に描いた点も、特筆すべき点といえる。

●『信長の野望』シリーズ
コーエー・テクモゲームスの二大SLGの1つ。戦国時代の武将となって日本統一を目指す。敵地に攻め込んだり、反対に自分の領地を守るために戦うことも。

●『三國志』シリーズ
コーエーテクモゲームスの二大SLGのもう1つ。こちらも三国時代の武将になって、中国統一を目指す。行軍中、敵と遭遇すればそこがすなわち戦場となる！

●『逆転裁判』シリーズ
弁護士・成歩堂龍一となり、事件の容疑者を弁護するAVG。舌戦を繰り広げる法廷はまさしく戦場だ。

●『ディグダグ』シリーズ
「戦略的穴掘りゲーム」というキャッチコピーどおり、戦場は地中。敵に岩を落とすと、とても嬉しい。

●電撃ゲームス編集部
365日24時間いろいろなものと戦っている戦場。



渡部陽一氏（戦場カメラマン）インタビュー

写真で伝わる本物の戦場――
あなたの知らない戦場の奥にあるもの

ここまで紹介してきた戦場は〝ゲーム〟の中での描写。ではリアルな、本物の戦場の姿とは？　戦場カメラマンとして活躍する渡部氏に、現実の戦場について語ってもらった。

渡部陽一氏 プロフィール

1972年9月1日生まれ。A型。静岡県富士市出身。明治学院大学法学部法律学科卒業。大学1年生のときに受けた講義でアフリカのピグミー族に興味を持ち、彼らに会うためにザイールに渡る。しかし、そこでゲリラの少年兵たちに会い、暴行をされたうえに荷物やカメラ機材はもちろん、現金もすべて奪われてしまった。帰国後、その事件のことを周囲に話すも理解してもらえず、「言葉で伝わらないのなら、好きな写真で伝えるしかない」と思い立ち、戦場カメラマンとして歩むことを決意する。

「渡部陽一写真展 戦場からのメッセージ」開催中

渡部氏が撮影した写真の中から約70点を公開している写真展が、千葉市蘇我臨海副都心のフェスティバルウォーク蘇我で開催中（2011年1月10日まで）。日記帳やカメラなどの資料も展示されている。1月5日には本人のスペシャル・トークショーも開催。詳しくはサイト（http://www.fw-soga.com/）を参照のこと。

独自の視点と人脈を駆使して 現地の声を拾いあげています

――まず渡部さんから見て、今の世界情勢をどのように感じられますか?

渡部陽一氏（以下、敬称略）：一時期はイラク、レバノン、スーダンなどで紛争がたくさん起こっていましたが、現在は減ってきていると思います。今年は3月、4月、9月に現場に赴きましたが、紛争の期間や回数は減っていると改めて実感しました。現在はテレビ出演などで忙しいのですが、それでも時間が許す限り、情勢が動くときには必ず飛び込んでいくことを心がけています。

――渡部さんの取材スタンスを教えてください。

渡部：大切なことは、マスコミから流されたストレートニュースを追うだけではないということです。例えば11月13日にミャンマー総選挙があり、アウン・サン・スーチーさんが解放されました。そのストレートニュースは確かに大切ですが、その瞬間にいるだけでなく、そこからさらに長期間追いかけていく取材のほうが多いです。また取材する立場としては、決してターゲットを欲張らないことを気をつけています。「各新聞社がヤンゴンに入っているから、すぐ行かなければ」というような焦りはないんです。20代のころはそのような気持ちがあったのですが、それは各新聞の朝刊の締め切りに間に合わせなければならないという理由があったからです。現場でのストレートニュースは当然押さえつつも、そこからいかに独自の視点と独自の人脈を駆使して現地の声を拾いあげていくか。そうやって今までの18年間の取材による人脈と経験からきた知識で、取材を進めていくことが重要なんです。

――戦場カメラマンというと、一般的には衝撃的な写真を収めることが重要だと思われている面がありますが……。

渡部：確かにスクープは重要ですが、それはまだ入口で、そこからさらに中にあるものを丁寧に拾い上げて行くことが重要です。さらにその瞬間を拾い上げていくだけではなく、5年前に行ったスーダン、10年前に行ったアフガン、10年前に行ったイラクというように、過去の取材と今の取材を定点観測しながらどんどん繋げていくんです。それにより目の前でダイナミックに動いている世界を、わかりやすく皆さんに伝えることができると思います。

日本は安定した素晴らしい国だと 世界を見て初めてわかりました

――世界中の国々を取材したあとに、改めて母国である日本を見て、どのような国だと思いましたか?

渡部：世界中をまわっていると、やはり歴史で習ったとおり、いまだに日本はマルコ・ポーロが伝えたジパングと同じイメージだと思われることがありますね。そして日本はすべてが安定していて、誰でも一定の生活ができている。それは世界ではとても稀なことなんです。子供たちを見ても、学校や塾に行くことができ、進学する学校も選ぶことができる。また職種を選ばなければ仕事もでき、食べていくことができる。これは世界では非常に数少ないことで、奇跡の国といってもいいと思います。外国に行ったとき、目の前であまりにもあっけなく人が亡くなったり、家族が戦争によってバラバラになったりする光景を見ていくと、人が産まれて生きていくうえでの環境により、子供たちの考えや家族との関係の深みや厚みなども変わっていくことがあると強く感じました。

日本の魅力はやっぱり島国であること、そして「ものを申さないことが美徳」とされていることですね。そのほかの日本の慣習や文化の独自性も、「世界がそうでないからダメ」ということではないと思うんです。世界中をまわってからはじめて、日本の「これが変」といわれる部分こそ魅力だということに気がつきました。だから、日本の摩訶不思議な風習、昔話や言葉の文化、冠婚葬祭に残されている風土や風習を独自のものとしてしっかり温めて、世界にただ1つの武器として誇っていくことは、非常に大切です。神秘的な国として世界の国々と同じ土俵の中で戦える……というよりも、共存できる立場にあると感じています。

――よく、「日本は自己卑下が強い」と言われますね。

渡部：そうですね。ですが、決して恥じることはないと思います。最近は日本でもよくわからない事件が起きていますが、実は世界を見ればどこでも起きているんです。ただニュースとして伝わってきていないだけで、考えられないようなひどいことや嬉しいことが起きています。ですから、みなさんも自信を持って世界に飛び出していってほしいと思います。

子供たちのSOSの声を拾い 友だちに会うために戦場に戻る

――悲惨な事柄を目撃してしまったり、ご自身がそんな事件に巻き込まれたりする可能性がありながらも、渡部さんが戦場に戻って写真を取り続ける理由とはなんでしょうか?

渡部：僕が戦場に戻る理由は2つあります。1つは世界中で起こっている理不尽な状況や、そこに生きる子供たちのSOSの声を届けるためです。もう1つの理由は、18年間の戦場生活のなかでできた、世界各地の紛争地にいる友だちに会いに行くためです。

――平和な日本で生きている私たちが、「戦場の臨場感を想像したい」と思ったとしたら、どうすれば?

渡部：日本はここ60年以上ずっと戦争がなく、それは本当に素晴らしいことです。隣国と激しく国境線を争ったり、国境線を越えて外から人が入ってきたりしたことがない国は、世界中を見るとほとんどないですね。そんななか、もし戦争ってなんだろう、どういうことなんだろう、そこで暮らす人たちはどんな生活をしているのだろうと思って疑似体験がしたければ、24時間自宅の電気、ガス、水道などのライフラインを全部遮断すればいいんです。そうすれば、紛争地の人たちがどんな生活を送っているのかがすぐにわかります。

――渡部さんが考える「戦場」とは何ですか?

渡部：戦争の犠牲者は子供たちと、子供を守る家族たちです。彼らがどのような生活を送っているのかを知ることが、戦場の現場での役割だと思います。確かに兵隊さんたちが武器を持って戦っている姿は、写真として「戦場」というインパクトがありますし、もちろん戦争の象徴という面があります。ですが、その裏では何万人、何百万人という犠牲者たちが涙を流しているんですね。彼らの声を写真として収めて、その状況を日本や世界に配信してみんなに知ってもらうことが僕の役割です。私の生活場所こそが戦場なんです。

――これから先、戦争がなくなることはあるのでしょうか。また、もしなくなるとしたらそのきっかけは何であると渡部さんは考えていらっしゃいますか?

渡部：戦争が起こる理由は、資源、環境、民族、宗教、領土など、さまざまな理由がスパイラルに絡みあっているので、なくなることは難しいかもしれません。ですが、国がひっくり返る大きな理由である民衆の声がカギとなります。自分たちの生活ができなくなったときや押さえつけられたときに、武器を持って抵抗したり、武器を持たずに抵抗をしたり、クーデターを起こしたり……。国は、そこで涙を流している子供や、お父さんたちの無言の武器でひっくり返るんです。世界史では、そのような民たちによるひっくり返りが繰り返されてきているんですね。彼らの声こそが紛争の始まりで戦火の叫びではありますが、一方で平和へのきっかけにもなっていると思います。

イラク共和国

バラドにて



▶バラドの米軍基地はイラク最大。米軍兵士たちが最前線でパトロールに立っている。臨戦態勢で不審者の洗い出しに力を注いでおり、一触即発の状況が続いた。

アフガニスタン・イスラム共和国

カブールにて



◀いまだ情勢が不安定な、アフガニスタンのカブールで暮らす子供たち。彼らが取っているポーズは〝ピース〟ではなく、アフガニスタンの復興を意味する〝ビクトリー〟。復興への希望を、その笑顔から見ることができる。

この特集の取材を終えて

22ページで『戦場のヴァルキュリア3』の本山プロデューサーが語っているように、ゲームにおいて「競争としての楽しみ」が大きな部分を占める以上、ゲームと「戦い」は切っても切れない関係にあるといえます。では、年々映像がリアルになり、多様な表現が提示されるなか、僕らはその「戦い」をどう位置づければいいのか……と考えて企画したこの特集ですが、結局のところは、「ゲームなんだから好きにプレイして、感じればいい」というのが結論なのではないでしょうか。そして「戦場」に関してさまざまな想像力をめぐらすきっかけをゲームが作ってくれれば、それでいいのではないかと。本特集や渡部氏の言葉も、そのきっかけの1つになれば幸いです。

（電撃ゲームス編集長）


「PGストライクフリーダム」を作例とハウトゥ記事で徹底紹介!!
電撃 DENGEKI HOBBY
電撃ホビーマガジン
毎月25日発売!
特別定価 880円
2月号
好評発売中
特集2 ガンプラ30周年記念企画
Return of MSV
ガンプラの金字塔である「MSV」と
最新の「MSV-R」から代表的なMSを作例とともに紹介。
特別付録 プロモデラーの作例やイラストが
ポストカードサイズのカレンダーに!
電撃ガンダム
カレンダー2011
ガンダムカレンダー 2011
特別企画
メガサイズモデル
シャア専用ザク
365ミリの超大型キット・シャア専用ザクを速攻レビュー!
キットをより楽しむためのポイントをはじめ、
徹底した改修作例からカラーバリエーション作例まで、
キットの魅力をたっぷりと紹介。
巻頭特集 スーパーキットの全貌を大公開
PGストライクフリーダム
ガンダム完全攻略
超大型キット、PG「ストライクフリーダム」を大特集! 見どころ満載のこのスーパーキットを、超絶作例と丁寧でわかりやすいハウトゥ記事でじっくりと攻略!
最新ホビー情報は
ここでチェック!!
DENGEKI HOBBY 電撃ホビーウェブ WEB http://hobby.dengeki.com/
ASCII MEDIA WORKS
発行 アスキー・メディアワークス
発売 角川グループパブリッシング
商品はお近くの書店でお買い求めください。
また、アスキー・メディアワークスの公式サイトからも
購入することができます。
アスキー・メディアワークスの
公式サイト http://asciimw.jp/
©創通・サンライズ ©創通・サンライズ・毎日放送
※定価は税込(5%)です。
dengekiya 電撃屋
電撃のキャラクターグッズ
ショッピングサイト
http://dengekiya.com/
電撃屋 検索

この春、電撃がゲームを"もっと"熱くする!!

入場無料

今も昔も電撃といえばゲーム雑誌。"ゲームの電撃"が贈るスペシャルイベントの開催が決定！　電撃らしさ全開の「ゲームの電撃感謝祭 2011」は、来年春、ゲームの聖地・秋葉原にて開催。ステージからゲームの体験まで、ゲーム一色のこのイベントをお楽しみに！

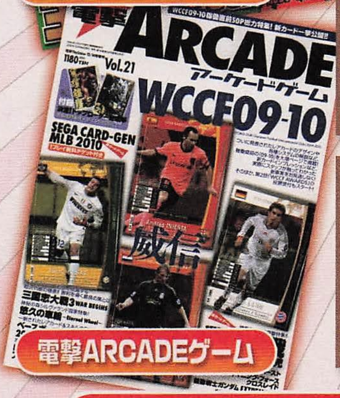
開催概要

◆開催日程
2011年3月6日（日）
◆会場
ベルサール秋葉原
東京都千代田区外神田 3-12-8　住友不動産秋葉原ビル
◆主催
株式会社アスキー・メディアワークス


電撃PlayStation


電撃マ王


デンゲキニンテンドーDS


電撃ARCADEゲーム

ゲームの電撃感謝祭 2011
DENGEKI GAME FESTIVAL


電撃ゲームス


電撃Girl's Style


キャラぱふぇ


電撃オンライン

ゲームの遊び場盛りだくさん!!

ステージイベント!!
会場のメインステージでは、人気ゲームのクリエイターや、話題の声優が登場予定。気になるステージがきっとある！

新作ゲーム体験会!!
"ゲームの電撃"各誌がオススメするゲームが遊べるのがこの体験ゾーン。注目タイトルを自分の目でチェックしよう！

オリジナルグッズ!!
ゲームグッズや"ゲームの電撃"各誌で人気のコミックのオリジナルグッズなども販売予定。ここだけの限定販売も!?

etc...
そのほか、さまざまなお宝企画が進行中！　3月のイベントまで"ゲームの電撃"各誌で随時告知するのでお見逃しなく!!

公式サイトはコチラ!! ▸▸▸ http://gamefes.dengeki.com/



松野泰己

Yasumi Matsuno

<代表作>『伝説のオウガバトル』や『タクティクスオウガ』などの「オウガ」シリーズのほか、『ベイグラントストーリー』などがある。

1965年、新潟県生まれ。「オウガバトルサーガ」シリーズのゲームデザイナー。お気に入りキャラはザパン。

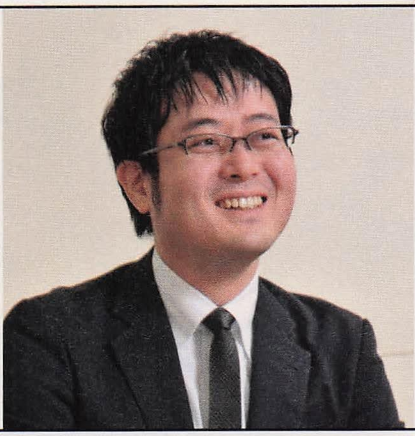


宮部みゆき

Miyuki Miyabe

<代表作>「火車」「模倣犯」「ブレイブ・ストーリー」「あんじゅう」など著書多数。ゲーム好きなら、人気ゲームのノベライズ「ＩＣＯ —霧の城—」は外せない。

1960年東京都生まれ。ミステリ、ファンタジーから時代小説まで幅広く手掛ける人気作家。お気に入りキャラはジュヌーン。



米澤穂信

Honobu Yonezawa

<代表作>ユーゴ紛争をモチーフにした「さよなら妖精」のほか、「インシテミル」「ボトルネック」「古典部」シリーズ、「小市民」シリーズ、「S&R」シリーズなど。

1978年岐阜県生まれ。「オウガ」シリーズをこよなく愛する、気鋭のミステリ作家。お気に入りのキャラはカチュア。



一生遊べそうで困る――それほどにおもしろい。

Tactics Ogre® タクティクスオウガ 運命の輪™

『タクティクスオウガ』が秘める魅力の深淵を、本作を愛してやまない作家・宮部みゆき氏と米澤穂信氏、そしてクリエイター・松野泰己氏の語らいから掘り下げる鼎談企画の後編をお届け。編集部の独断と愛にあふれる特別企画も!!

DATA
タクティクスオウガ 運命の輪
●スクウェア・エニックス ●PSP ●S・RPG
●¥5,980(税込)、ダウンロード版¥4,980(税込)

松野泰己×宮部みゆき×米澤穂信

『タクティクスオウガ 運命の輪』豪華鼎談 後編

（またの名を裏バージョン）

超ネタバレ注意！

前号で熱く熱く『タクティクスオウガ』への想いを語り合った三氏。だが鼎談の現場では、ゲーム発売直後のタイミングではとても掲載できないような深く濃い話題も多く交わされていた。前号の鼎談が「ゲームを知らなくても楽しめる内容」であったとすれば、今回は「ゲームをプレイした人にこそ楽しめる内容」。かつてのオリジナル版、もしくは『タクティクスオウガ 運命の輪』のいずれかのルートをクリアした人を前提に、遠慮も容赦もないネタバレ満載の松野泰己×宮部みゆき×米澤穂信鼎談・後編をお届けする。

あなたはカチュアがスキですか、キライですか

宮部 あのう……『運命の輪』でもデニムのお姉さんのあの性格は、変わらないんでしょうか？

松野 より一層磨きがかかっております（笑）。

宮部 じつはそのあたりの描写も楽しみなんです。愛憎の激しい人だから、本当はデニムと同じ色の首飾りをしていたのに、彼女だけはあの性格のせいで赤く染まったんじゃないかと裏設定を考えたりしたものです。

米澤 僕はオリジナル版の頃から、カチュアがお気に入りのキャラクターなんですよ。

宮部 ええっ？ あんなに怖いお姉さんなのに、米澤さんやさしい…！ どのあたりが気に入っているんですか？

米澤 当時の年齢設定（※）では、カチュアは18歳ですよね。そんな年齢で血みどろの戦地から家族を離したい、と願うのは当然のような気がするんです。ましてや封建社会のなかで、デニムとカチュアは戦士階級の家に生まれたわけでもない。自ら権力闘争の世界に飛び込んで、命を危険にさらすようなマネはしなくても生きられたはずです。

宮部 確かにそうですね。

米澤 「これは戦うゲームなんだから」という視点で見れば、カチュアの言動はうっとうしくも思えます。だけど一方であの世界に生きる女性の立場として見れば、「弟を守りたい」「ただ平穏に暮らしていたい」という彼女の思いというのは、じつにもっともだと思うんです。

宮部 あの戦乱の世で、戦って生きるだけじゃない道もあったはずですよね。いろんな生き方があってしかるべきなわけで。その多様な人生のあり方にこそ戦争の真実があるともいえますね。

米澤 それにしてもカチュアの紅光の首飾りにあの文言が刻まれているとしたら、デニムが持っている青光の首飾りにはどんな文言が刻まれていたのか、今でも気になっています。そこにはもう一つの名がきっと……。

宮部 そこまで考えちゃうのね！ 登場アイテムのひとつひとつも見逃さない。さすが、米澤さんは本格ミステリ作家だなあ！

米澤 何をおっしゃるんですか（笑）。

宮部流オクシオーヌの育て方

米澤 オリジナル版はストイックなゲームでしたが、今回の『運命の輪』ではシステムが大きく変わっているんですね。

松野 そうですね。（「運命の輪」システムを解説しながら）「移動」や「行動」も気軽にやり直せるようになっています。

宮部 昔は「5歩進んで、右を向いて……」とか大変でしたね（笑）。

米澤 その大変でシビアなところも好きでした。

宮部 そうなんですよ、あの厳しさまで含めてお気に入りでした。「ノーセーブ、城攻め3連戦」で徹夜なんていうのも、大変だけどおもしろかったんですもの。

松野 今回は城攻めもそれぞれセーブできますし、一戦ずつでHPも回復するようにしました。そうでないと、途中で投げだしてしまうユーザーさんがどうしても多くなってしまうので。「死者の宮殿」もマップの種類が増えて、より深く潜れるようになりました。

宮部 ああ、時間が欲しい（笑）。全員のレベルをカンスト（カウンターストップ）まで上げて、オクシオーヌを世界一頑丈なクレリックに育てたりしたいなぁ。

米澤 彼女はドラゴンテイマーじゃないんですか（笑）。

宮部 素早くて打たれ強いから、回復役としてとっても助かるのよ。

米澤 ジュヌーンとオクシオーヌのイベントが増えているんじゃないかと期待しているのですが。

松野 オリジナル版では消化不良だったので、ほぼシナリオから作り直しました。バスク村のマップも新しく作りましたので、そこへジュヌーンを連れていけばイベントが発生します。

宮部 それは楽しみ！ 私、全編を通してジュヌーンとオクシオーヌのイベントが一番好きなんですよ。あの悲劇的なお話がどう進化したのか、じっくり味わってプレイしたいですね。



ラウド
んですか?」(宮部)

ペトロクラウド最強神話崩壊! 石化担当ハボリムの思い出

宮部 新潮社の編集者さんに『オウガ』シリーズの大ファンの方がいるんです。その方は「死者の宮殿」に潜りまくって、「スナップドラゴン」を集めまくって、それで強化したキャラを3人徹底的に育てて、その3人だけで敵を瞬殺できるくらいにまで育成するのを楽しんでたんですよ。

米澤 それもすごい(笑)。

宮部 「僕のプレイデータならガーディアン(※2)だって、2発殴れば倒せますよ!」って。「そんなに強くなって……楽しいの?」と尋ねたら「そうなっちゃうと楽しくないけど、そうなるまでが楽しいんですよ!」と(笑)。後日、その人は「ハボリムのペトロクラウド禁止プレイ(※3)」をやったりしてましたね。

松野 それは興味深い(笑)。どうなりましたか?

宮部 私もやってみようかな~という話をした1週間後くらいに電話がかかってきて「いや、宮部さん。ハボリム禁止はちょっと難しすぎますね……」って(笑)。

松野 やっぱり(笑)。今回ペトロクラウドの石化は数ターンで解けてしまいます。

宮部 え……。ペトロクラウド弱くなったんですか?

米澤 さすがにそうですよね。石化は強すぎましたから。

宮部 だけどその強さが楽しくて、ハボリムが仲間になるときはすごくうれしかったんですよ。ソードマスターなのに「あなたに剣はいらないのよ~。はいどうぞっ、両手にバルダーメイス!」って(笑)。剣聖の肩書きが台無しなんだけど、もうしょうがないの。ステータスが優秀だから。

松野 キャラのパラメータは前作同様に、タロットカードなどで意図的に強化できます。また、固有キャラの顔グラフィックは転職しても変わりませんので、ある程度自由に遊んでいただけると思います。

ニュートラルルートの切なさ、レオナールの男気

米澤 たくさんあるルートのなかでも、ニュートラルルートは一番複雑な思いにさせられます。組織に出戻ったデニムの立場が若干低くなっているのがなんとも言えず……。

宮部 人望を失っているデニムを見ているのが切なくなるんですよね。3つのルートのなかでも最も悲しい話で。

米澤 権力争いの本筋からは外れて、周辺の火消し役ばかりさせられる左遷された立場に悲哀を感じました。

宮部 そのぶんレオナールの存在感が大きくて、印象的でしたね。私、レオナールとアロセールの関係も興味深くて、試しに4章でアロセールを見殺しにしてみたんです。アロセールは死に際に「レオナール……それでも私はあなたのことを…愛していたわ……」って言うのに、レオナールが死ぬときにはどうしてそれに応えるようなことを言ってくれないのかしらと。よっぽど尻に敷かれてたのかしらって(笑)。

松野 本作ではアロセールとレオナールが再会する場面で、きちんと2人のやりとりが追加されていますよ。ただカオスルートでは2人はつきあっているんですが、ロウルートのほうではつきあっていませんので……。

米澤 なるほど。だからロウルートではフォルカスとアロセールがいい仲になるわけですか。

松野 そうです。そして、確かに彼の死に際のセリフについては二転三転したんです。レオナールほど責任感の強い騎士が死に際に惚れた女のことを言い残して死ぬだろうか? ということをスタッフと話しあいました。

米澤 リーダーとして、組織や国の行く末を案じて死んでいくほうが。

宮部 確かにそのほうが彼らしいかもしれませんね。そうか……『運命の輪』は私、そういう視線でプレイしてみようっと。

米澤 オリジナル版では「司祭」だったブランタが、今回「摂政」に変わっている点などはうれしいです。司祭の彼がどうしてバクラム国のトップに君臨するに至ったのかが、オリジナル版ではよく把握できなかったんです。摂政といわれれば「なるほど」と。それまでの彼の歩みを想像しやすくなりました。



「え…ペトロク弱くなった

ステータス強化の効率化 ひとでなしとなれ!?

宮部 私『ファイナルファンタジータクティクス』もかなりやり込んだんですが、あのゲームではユニットが死ぬとクリスタルになってスキルの継承ができたので、しょっちゅうクリスタル継承で自分の好きなキャラを強化してたんです。そしたら、事務所のスタッフに「センセイ、ひとでなしですね」って言われて……（笑）。

松野 『運命の輪』でもその要素を取り入れていて、戦死してしまったユニットからスキルを受け継ぐことができますよ。手っ取り早く育成するにはもってこいです。

宮部 ああ、ひどいってわかってるけどやってしまいそう……。

宮部 オリジナル版では決して見られないロスローリアンの必殺技もありましたが、今回は？

松野 今回は全員ちゃんとあります！ 宮部さん、そんなところまでご存知なんですね。

米澤 攻略本、読み込みましたので（笑）。

ヤンデレ姉さんのカチュアを愛せますか？

米澤 本作のストーリーテリングで素晴らしいのが、物語の縦軸と横軸が非常にうまく絡み合っている点です。縦軸に民族紛争というヴァレリア島全体の問題があり、横軸にはデニム個人の抱えている問題がある。そのどちらの問題についても、キーパーソンがカチュアというひとりの女性に集約するというのは見事だなぁと。

松野 ありがとうございます。もともと、この作品のスタートラインに「何が正しいのかをプレイヤー自身が考えられるゲームにしたい」という思いがありました。「こっちを選んだら正解です」という選択肢はなくて、選んだ結果こうなったという事実だけが残るように。そういう意味でもカチュアという存在は、見る人によって正しいとも悪いとも取れるようなイメージを強く意識していますね。今回シナリオを見直していくにあたって、カチュアに関してはすごくいろいろと悩んだんですよ。

米澤 例えば、どのような場面でしょう？

松野 4章のバーニシア城でのデニムとのやりとりを修正するべきかどうかをすごく悩みました。「姉さんを愛している」と「姉さんと離れたくない」の違いがわかりづらいという意見があったんです。ましてや日本人は家族に対して「愛している」という言葉はなかなか使う習慣がない。だから余計に悩ませてしまう選択肢になってしまった印象は否めません。ですが、結局気持ちを表すいいセリフがほかに思い当たらず、家族愛や絆を強く伝えるというつもりで押し通しました。

米澤 あの選択肢のシーンではずいぶん悩んだ記憶があります。実際にプレイしていく過程において4章まで進んでしまうと、自分が多くの民を率いるリーダーとして戦争のことばかりを考え、結果として確かに、カチュアから気持ちが離れているのがわかりました。あのイベントは、そういうプレイヤーの意識にまで突っ込んだ質問のような気がしたんです。確実に姉のことを置き去りにしていた自分が、いきなり「離れたくない」「愛している」なんて言葉を言っていいものかどうかと悩みました。

松野 ですが実際、戦争に巻き込まれ国民を背負う立場になったのに、そんなことを言われてしまったら「勘弁してくれよ」と思うと思うんですよ（笑）。

宮部 そこは姉さん、察してくれよって思うでしょうね。男はとくに。

松野 それでもまだ「私を見て！」って言い続けるんだとしたら、それは最近の言葉で言うところの、まったく周りも相手も推し量れない「ヤンデレ」だろうと思うんです。無論、境遇が辛すぎて心を痛めても仕方ないとは思います。ですが、あの政情や環境下ではデニムもそこまで包容できないでしょう。最終的にカチュアが幸せになれるシナリオを僕なりに考えてはいたんですが、15年前も今も結局実現しませんでした。僕にはもうこの娘は救えない、と思ってしまったんですね（笑）。

宮部 松野さんには葛藤があったんですね。私は……カマンダスガンが欲しかったから、彼女に未練はなくて（※4）。魔法使いならフォリナー四姉妹がいるし、自己中の姉さんより、近代武器が手に入るほうが私の騎士団強くなっていいわ～って（笑）。

一同 （爆笑）

松野 宮部さんのそんな考えも、戦時下においては、ひとつの正義といえるかもしれません。誰かがより強くなって、戦争が早く終わらせられるのなら、平穏な日々が早くやってくるかもしれないわけですから。



オリジナル版当時の年齢設定（※1）

本作では、オリジナル版に比べ年齢が引き上げられているキャラもいる。15年前はゲーム業界全体が中高生ユーザーを強く意識していたため、ユーザーに合わせた主人公の年齢設定を行う作品が多かった。本作においては当初のプロットに沿い「若き英雄でもあり、かつ信頼に足る青年」のイメージを重視し、デニムの年齢は18歳となっている。

ガーディアン（※2）

死者の宮殿に登場するボスクラスの強力な敵ユニット。

ハボリムのペトロクラウド（※3）

オリジナル版では補助魔法の成功率がAGIとDEXに依存し、ハボリムは加入時からAGI・DEXともにずば抜けたステータスを誇っていた。そのため、石化魔法「ペトロクラウド」のプロフェッショナルとして大活躍。ユニットのレベル上げから死者の宮殿に到るまで、攻略の要とも言うべき最強の存在となっていた。

カマンダスガンが欲しかったから、彼女に未練はない（※4）

オリジナル版では、4章半ばのシナリオでカチュアの存在を諦めた場合にのみ解放されるマップがあり、そこでカマンダスガンという銃を手に入れることができた。本作では、カマンダスガンは普通に店で購入することができる。

特別企画

僕の姉さんがこんなに怖イわけがない





三氏による鼎談でも語り尽くせない"みんな大好き"カチュア姉さん。その魅力を、編集部の独断と偏見を織り交ぜつつクローズアップ！　さらに、セクシー&キュートなフォリナー四姉妹の魅力にもググイと迫る!!



戦場に咲き乱れる5輪の華、その魅力とは!?

発売から約１カ月半が経過し、物語を最後まで堪能した人も多いはず。しかし、あなたは知っているだろうか？　主人公・デニムの姉であるカチュアの、健気で怖イイ素顔を。幼なじみであるフォリナー４姉妹の、気高く強イイ側面を！　今回はそんな５人の女性の人間的な魅力を、編集部なりの解釈を交えて紹介。読めば彼女たちをもっと好きになれるはず！

カチュア・パウエル

ウォルスタ人　年齢：19歳　闇竜の月15日生まれ

盲目的なまでに主人公ラブなお姉さま

序盤は唯一の肉親であるデニムへの、過剰な愛が目立つカチュア。プレイヤーのなかには、その愛を重く感じる人もいるだろう。だが、物語が進んでその出生の謎が明かされるにつれ、彼女の「誰かに必要とされたい」という心の弱さが見えてくるはず。「愛する者のためならなんでもできる」強さと、「愛してもらえないならいっそ…」と真逆の感情へ揺れる危うさ。極端な２面性を秘めた、悲しい女性なのだ。





▲歴戦の勇士・カノープスですら黙らせる眼力。ラミアも真っ青っていうか怖イイよ、姉さん……。



◀離れ離れになっていた姉弟の、久しぶりの再会。しかし、カチュアのその手に握られているのは……。

姉さんのココが好き♥

国や民族の誇りより、自分と弟の生活のほうを大切にするカチュア。ある意味とても「人間らしい」彼女の、等身大の個性が好きです。(TDB)

私的名場面 @TDB

姉さんのドSっぷりにシビレル、あこがれるぅ!!

チャプター２「誰も僕を責めることはできない」を進めると見られるイベント。デニムのそばから離れろ、と声をかけてくる敵からの説得に、右のような流れで答えるカチュア。そのドSな切り返しで相手の心をぽきっと折るなんて、さすが姉さん！





僕の幼なじみがこんなに強イイわけがない

それぞれの信念のもとに時には敵として、時には味方としてデニムとかかわるフォリナー家の四姉妹。その人となりを解説する。戦争がなければ、デニムは立派なリア充だったろうに…。



次女
シェリー・フォリナー

バクラム人
年齢：24歳　双竜の月8日生まれ

誰よりも「力」を求める次女

過去のある事件をきっかけに「力」を求めるようになり、ほかの姉妹と袂を分ち、バクラム軍へと加入した。敵としてデニムたちの前に立ちはだかる彼女だが、オリビアの説得によってのちに「絆」という力の強さにも目覚め、ともに戦ってくれる。



シェリーさんのココが好き♥

力を得ることに固執するシェリーは繊細な女性だと思う。過去の悲劇に耐えられず、盲目的に力を求めた、その心の弱さすら愛おしい！(編集M)



長女
セリエ・フォリナー

バクラム人
年齢：26歳　金竜の月17日生まれ

過激(?)で芯の強い長女

亡きドルガルア王を信奉するゲリラ組織「ヴァレリア解放戦線」のリーダー。組織を率い、戦争を利用して権力を求めるブランタらに対抗する。目的成就のためなら過激な作戦すら断行し、その手を汚す覚悟も決めている気高き女性。



セリエさんのココが好き♥

普段は組織のリーダーとして、大義のために私情を捨てているセリエ。裏では妹たちのことを常に心配している、その女性らしさが素敵。(サガコ)



三女
システィーナ・フォリナー

バクラム人
年齢：19歳　水竜の月14日生まれ

理想を求めて突き進む三女

ヴァレリア解放戦線の戦士。しかし、目的のために過激な戦略を打ち出すセリエたちに反目し、組織を抜け出した。劣勢にあってなお己の誇りと信念を貫く。姉のセリエからすれば、その強さは若さゆえに持てるものであり、心配の種でもあるようだが。



システィーナさんのココが好き♥

「理想はしょせん理想でしかない」と割り切って生きてきた僕にとって、彼女の理想に殉じる姿はまぶしく、つい守ってあげたくなる。(TDB)



四女
オリビア・フォリナー

バクラム人
年齢：18歳　白竜の月14日生まれ

じつにしっかり者の四女

物語の終盤で登場するものの、デニムへ重大な事実を伝えるというその役どころから、非常に強い印象を残す女性。4姉妹のなかでは末っ子にあたるのだが、そのやわらかい物腰と心に秘めた芯の強さで、年齢以上の落ち着きをかもし出している。



オリビアさんのココが好き♥

その直球な「幼なじみ属性」に惹かれる。カチュアがあれだけ気が強いので、デニムのそばにいると気苦労が絶えなさそうだなぁ…。(編集M)



グランツーリスモ5

●PS3　●発売中（2010年11月25日発売）
●発売元：SCE／開発元：ポリフォニー・デジタル
●RCG　●通常版：￥7,980（税込）／初回生産限定版：￥7,980（税込）

全世界のファンが待ち望んだ、リアルドライビングRCGの最新作。ドライバーと監督、クルマにまつわる2つの生き方を楽しむ「GTライフ」をはじめ、クルマに関するあらゆる楽しみを再現！

NO GAME, NO LIFE

編集者・ライターが語る「すべてのクルマ好きに捧ぐゲーム」

CASE. 21

前作『GT4』から6年の時を経て、ついにそのベールを脱いだナンバリングタイトル最新作。PS3で成し得た「リアル」な進化の過程をひも解いていきます。

『GT』ゆえの宿命が実現した究極のドライビングプレジャー

すでに13年前から完成していたクルマ好きを虜にする『GT』の魅力

私がライターデビューを果たしたのは、今から13年前の1997年。まさしくPSで記念すべき『GT』第1作目が発売を迎えた年です。さらに当時、編集部まで愛車のR32スカイラインで通っていたというクルマ好きアピールのおかげ（⁉）か、初めて担当記事を任された作品が『GT』でした。初めて徹夜で原稿を書いたり、徹夜明けに某牛丼屋で朝メシと食べたりと、『GT』にまつわる思い出は枚挙にいとまがないわけですが、初めて『GT』をプレイしたときの、あの胸高鳴るファーストコンタクトの衝撃も、いまだに色あせることなく記憶に刻まれています。〝このGTモードのスゴさは、いったい何なんだ‼〟と。当時のゲームとしては最高峰のグラフィックで再現されたスープラやスカイラインGT－Rを操れるというだけでなく、その憧れのクルマたちを駆使して、レースで賞金を稼ぎ、チューニングを施し、ときにはライセンス試験を受けてプレイヤー自身のドラテクを磨き、さらなる高みを目指していく――GTモードではクルマを使って、それこそプレイヤー各々が自由にカーライフを体験することができるのです。お気に入りの1台をとことんチューニング&セッティングして走り込むもよし、気になるクルマをひたすらコレクションして乗り比べるもよし。実車でも運転が好きな人がいれば、愛車のメンテナンスが好きな人がいるように、『GT』でもその楽しみ方は千差万別。この〝カーライフシミュレータ〟としての魅力はすでに第1作目で完成しており、〝GTモード〟が搭載されたシリーズ作品こそが、『GT』のナンバリングタイトルといえるのです。

この13年間、『GT』シリーズのプレイを重ねてきましたが、GTモードの魅力は、さまざまなカーライフが体験できるそのゲーム性にあると思っていました。しかし今回、シリーズ最新作となる『GT5』をプレイして、その考え方は誤りであったことを痛感しました。『GT5』では、これまでのGTモードにあたる内容が、新たに「GTライフ」の名で搭載されています。そしてGTライフで、まずは最初の愛車を購入しようとカーディーラーに入った瞬間、ショップに並ぶクルマたちのリアルなグラフィックに、妙に胸がドキドキしてしまったのです。この胸の高鳴りと高揚感は、まさに実車を購入し、契約書にサインするときのあのドキドキ感と同じ⁉　そうなんです、クルマというアイテムを使って、では何から遊ぼうかという、あのGTモードのドキドキ感は、その時代の最高峰のグラフィックで描かれたリアルなカーモデリングやコース背景などがともなってこそ体験できるものだったのです！　本作のフルHDで描写されるクルマは、なんとシリーズ最多となる1000車種を収録。さらに一部の車種（プレミアカー）にいたっては、車内のインテリアまで完全再現しています。そしてシリーズ初となるクルマへのダメージの再現と、走行中のコースの時間と天候のリアルタイム変化は、より実車に近いドライビングプレジャーを演出。もちろんクルマの挙動にいたっては、実際のFR車でリアタイヤが滑り始める瞬間を知っている人ならば、『GT5』でも同様の感覚が体感できるといえば、そのリアルさの一端が伝わるでしょうか。こうした、PS3というハードを得て実現できたリアルな要素の数々があってこそ、GTモード、もといGTライフの魅力が何倍にも増幅されているのです。では実際に、本作のリアル要素がどこまでGTライフの魅力を引き立てているのか解説していきましょう。

リアルへのこだわりが生み出したドライビングプレジャー

まずはプレイヤー自らがドライバーとなって愛車をドライビングする「Aスペック」モードについて。ここでぜひともプレイしてもらいたいのが、今回初収録となるカートを使ったレースです。カートとは、100cc程度のエンジンを搭載したモータースポーツで、シャシーにはサスペンションやパワステなどの機構は未搭載のため、路面のうねりがダイレクトにボディとドライバーに伝わってきます。ブレーキもリアのみ装着という仕組みのため、コーナリング中にブレーキをかけようものなら、すぐにスピン。アクセルオンオフとハンドリング、そしてコースのライン取りという、ドライビングの基礎が学べるため、カートはまさにF1の登竜門となっています。そんな、シンプルだからこそごまかしが一切きかないカートの挙動が、『GT5』では見事に再現されているのです。ストレートでは可能な限りアクセル全開を維持し、コーナー手前できちんとブレーキングを終えてからターンインを開始。車体のノーズがコーナー出口を向いたら、アクセル全開で次のコーナーを目指す――以前、乗っていた実車のカートと同じ感覚が、フルHDモニターを通じて体験できてしまうのです。カートだけでもこの再現度ですから、収録車種の数々にいたっては、もう語るまでもないでしょう。実車に乗ったときと同じインフォメーションを感じられるゆえに、プレイを重ねていくうちにドライビング感覚が研ぎ澄まされていくこの感覚は、従来のシリーズにもなかった初めての体験。乗っているクルマの限界がわかってしまうので、実車に乗ったときも決してムリなドライビングはしないようになります。普段、実車に乗らない人ほど、確実に運転が上手くなるRCGといえます。

続いて、プレイヤーがチーム監督的なポジションとなり、新人ドライバーに操作を委ねて育成していく「Bスペック」モードの魅力を語りましょう。AIドライバーに性格などのパラメータがあり、レースを重ねてドライバーを育成する要素が追加されているものの、基本的には『GT4』同様に、AIドライバーのレース中にコマンド指示を出して勝利に導いていく内容です。このモードの楽しみ方はズバリ、愛車のレースシーンをじっくり観賞できるところにあります。細部まで再現された好きなクルマが疾走する姿を、自宅で手軽に、ずっと眺めていたい――そんな、とことんほれ込んだ1台がある人にとっては最高に贅沢なひと時を過ごせるわけです。例えば街中を歩いていて、好きなクルマが走っているのを見つけるとドキッとして、つい目線で追ってしまう感覚はありませんか？　もしくは素敵な女性とすれ違ったときに思わず振り返って2度見してしまう感覚とでもいいますか。そんな、存在感を感じて魅入ってしまうあの感覚が、『GT5』の世界で感じ取ることができます。本作のリアルさは、そんな実車の存在感が感じられるほどに再現されており、それゆえBスペックの楽しみ方は格段にレベルアップを果たしているのです。

このほかにも、手軽にレースイベントを作成して対戦できるオンラインモードや、世界の名所で愛車の写真を撮影できるフォトトラベル、オリジナルコースを作成できるコースメーカーなど、まだまだ遊び尽くせない要素が待っています。実車のガソリン代が1回5千円として、PS3本体とソフトをセットで買っても約7回の給油代で手に入る本作。すべてのクルマ乗りにオススメしたい1本です！（スピードジャンキー井上）

1月 オールゲームソフトカタログ

3つのVIEWで1月に発売されるゲームを網羅!

Interview Preview Review

Pickup Interview

「シークレットエピソードの先のお話では1作目につながる重要な出来事が起こります」(野村哲也氏)
キングダム ハーツ バース バイ スリープ ファイナルミックス …… P.40

「海外製のRPGをプレイしたことのない人にカルチャーショックを与える作品となるはずです」(本間覚氏)
Dragon Age: Origins (ドラゴンエイジ：オリジンズ) …… P.42

「設定をお聞きしたときは、やっぱり「バカじゃねーの！」と思いましたよ」(中川滋氏)
ぎゃる☆がん …… P.46

Pickup Preview & Review

バトルシステムを一新し、より『サガ』らしくなって復活!
サガ3時空の覇者 Shadow or Light …… P.48

まるで小説を読むかのようなRPG
Dragon Age: Origins (ドラゴンエイジ：オリジンズ) …… P.50

出会いと別れを描いた物語が深く心に刻み込まれる
ヴィーナス&ブレイブス ～魔女と女神と滅びの予言～ …… P.51

新ジャンル!?　エロばかばかしいSTG
ぎゃる☆がん …… P.51

任天堂×ミストウォーカー 超大作RPGがいよいよ発売！
THE LAST STORY (ラストストーリー) …… P.52

Previewカタログ …… P.54
上記のタイトル以外の1月発売タイトルは、ここですべて網羅して解説！

Preview

DS

えいごで旅する リトル・チャロ …… P.54
怪獣バスターズ パワード …… P.55
技術評論社監修 基本情報技術者DS …… P.55
そらのおとしものフォルテ ドリーミーシーズン …… P.56
ぞんびだいすき …… P.55
ヒラメキパズル マックスウェルの不思議なノート …… P.57

PSP

Another Century's Episode Portable …… P.54
エビコレ+アマガミ …… P.56
俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル …… P.56
CHAOS ; HEAD らぶChu☆Chu! …… P.56
キングダム ハーツ バース バイ スリープ ファイナルミックス …… P.55
喧嘩番長5～漢の法則～ …… P.56
スロッターマニアP マッハGoGoGoⅢ …… P.54
戦場のヴァルキュリア3 …… P.56
つくものがたり …… P.57
DEARDROPS DISTORTION …… P.57
とある魔術の禁書目録 …… P.57
ニコリの数独+3 第二集 ～数独カックロ 美術館 ひとりにしてくれ～ …… P.54

Wii

ラビッツ・パーティー タイムトラベル …… P.57

PS3

ARCANA HEART3 (アルカナハート3) …… P.54
ウィザードリィ ツインパック …… P.55
シューティングスタジオ …… P.56
Sly Cooper Collection (スライ・クーパー コレクション) …… P.56
007／ブラッドストーン …… P.54
マインドジャック …… P.57
魔人と失われた王国 …… P.55

Xbox 360

ARCANA HEART3 (アルカナハート3) …… P.54
Kinect ジョイライド …… P.55
ストークト：ビッグエアーエディション …… P.54
007／ブラッドストーン …… P.54
マインドジャック …… P.57
魔人と失われた王国 …… P.55
Mass Effect 2 …… P.54

PS2

エビコレ+ アマガミ …… P.56



さらなる深き眠りの奥へ――

英語音声の北米版をベースに、多数の追加要素を盛り込んだ『キングダム ハーツ バース バイ スリープ ファイナルミックス（以下、KHBbSFM）』。まだ見ぬ真実に迫る！

Pickup Interview
Tetsuya Nomura



▲『KH』シリーズの主人公・ソラやリクへとつながっていく物語が描かれていく。さらに『KHⅡ』の先へとつながる布石とは？ 前作『KHBbS』で描かれなかった追加エピソードに注目したい。

PSP	キングダム ハーツ バース バイ スリープ ファイナルミックス
2011年1月20日発売	¥6,090（税込）
ACT / ジャンル	RPG
冒険 / メーカー	スクウェア・エニックス
育成 / 備考	1〜6人用

PICK UP
注目の追加要素を一挙紹介

ファンにとってはもはやおなじみのファイナルミックス版。全編をとおして音声は英語吹き替えボイス。細かなバランス調整のほか、海外版にさらなる要素も追加。ここでは注目の追加要素の数々をチェックしていく。

NEW FACTOR
難易度ややり込み要素が追加

新たな難易度「クリティカルモード」やミニゲーム各種の追加、さらにやり込み要素となるステッカー集めなど、追加要素は多数。もちろんバランス調整もなされている。



▶さまざまな場所に散らばったステッカーを集め、アルバムに貼ろう。上手に貼ればポイントをゲット！



◀スゴロクを楽しみながらコマンドを成長させるコマンドボードに、新たなボードが登場。ほかにも各種ミニゲームに新たな要素が追加されている。

高難易度のモードが追加



▶腕に自信があるなら、高難易度に挑戦。

追加したシークレットエピソードでは、いつもどおり衝撃のラストが展開しますよ

――『KHBbSFM』の開発はもう終わっているとうかがいましたが?

野村哲也氏(以下、敬称略) はい、マスターアップは終えました。『KHBbSFM』は年末年始に発売されるタイトルの間をぬうように発売日を調整する必要があり、苦労しました。

――ヴェントゥスら各キャラが全編英語ボイスになったのは新鮮ですね。

野村 『KH』シリーズのファンは英語ボイスを楽しみにしている方も多いですからね。今回は携帯ゲーム機ですがフルボイスだったので、英語ボイス版の発売を決めました。3人の主人公のなかでもヴェントゥスやアクアは日本語版と声質が似ているので、違和感もないと思います。アクアの英語ボイスについても、日本語版でアクアを演じる豊口めぐみさん自ら「似てる!」と言っていましたね。

――注目の追加ボスであるノーハートと戦わせてもらいましたが、途方もない強さですね。

野村 前作を楽しんだ方でも歯ごたえを感じられるように、かなり強めにチューニングしています。せっかくボス敵を追加するのに、なんなく倒せるような強さではもったいないですからね。きっとファンの方々も、こいつと戦ってみたかったと思いましたし。ただし1人ではきついので、挑戦するときは3人のほうがいいですよ。

――ノーハートの鎧は、『KHⅡ』のゼムナスの鎧姿と同じでしょうか?

野村 ところどころ微妙な変更は加えています。ゼムナスの鎧には大きなマントがありましたが、さすがにノーハートには実装することができませんでした。ゼムナスは座りっぱなしでしたが、ノーハートは途中から立ち上がるので気をつけてください。立ち上がったあとのノーハートは、よく動きますよ(笑)。

――ノーハートとアーマー・オブ・ザ・マスターは、ミラージュアリーナで戦う相手ですね。

野村 最初は謎の男のようにイベントがある相手にしたいとスタッフのほうから言われたのですが、そうすると物語の整合性がとれなくなるので却下しました。実力は本物と同じですが、あくまで鎧の2人はミラージュアリーナ内に再現されたデータという扱いで、本編の物語とは別の存在です。

――本作におけるボスの強さに序列をつけると?

野村 序列をつけるとしたら、ヴァニタスの思念<謎の男<アーマー・オブ・ザ・マスター<ノーハートの順に強くなっていきます。とくに鎧の2人は、3人で戦うことを想定した強さに調整しているので、そうカンタンには倒せませんよ。

――シークレットエピソードも追加されているとのことですが?

野村 追加したシークレットエピソードの続きです。従来のシークレットムービーやシークレットイベントとは違って、実際にキャラを動かして進めることができます。今回はぜひそのエピソードを遊んでもらいたくて、開放条件のハードルを下げています。ビギナーモードでも大丈夫なので、すべての人に遊んでもらえればと。いつもどおり、衝撃のラストが展開しますよ。

――どのような内容なのか、少しだけ教えていただけませんか?

野村 追加されるシークレットエピソードはアクアの物語になります。そしてアクアが闇の世界に堕ちてから、砂浜で黒コートの男と出会うまで10年経っているわけですが、今回は闇に堕ちた直後が描かれます。シークレットエピソードのさらに先のお話では、1作目の『KH』につながる重要な出来事が起こります。シリーズの物語はこうやって、いろいろなところでつながっているわけです。

――やはりシークレットエピソードも英語ボイスになるのでしょうか?

野村 追加されるシークレットエピソードは日本語になりますね。今回は『KHⅡファイナルミックス』のように、シアター内で英語と日本語を切り替えられるようになっていますが、今回追加されたシークレットエピソードだけは日本語ボイスのみです。

――そのほかに、前作にはなかった新規のイベントシーンもあるようですが?

野村 ヴェントゥス編で、初めてヴァニタスと出会ったあとに回想シーンが追加されています。このシーンは北米版のときに加えたもので、なぜヴェントゥスがテラを慕うのかをふくらませた内容になっています。本当は前回入っていたはずのシーンだったのですが、諸事情で削除されたものを復活させました。

――追加ボスのなかでは、巨大クジラのモンストロもインパクトがありますね。

野村 日本語版からの追加要素を考えているときに、ディズニー作品からもビッグサイズな敵を出したかったんですよ。過去にアイスタイタンが登場していたので、またタイタンで行くというアイデアも出ていましたが、ひとひねり入れたくて。大阪の開発のほうから「モンストロはどうですか?」と言われて、実現に至りました。

――本作の見どころを教えてください。

野村 日本語版から追加された要素は目新しいものばかりなので、ぜひ体験してもらいたいですね。とくに『KHBbSFM』にしかない、シークレットエピソードは必見です。またファイナルミックスならではの英語ボイスも堪能していただければと思います。ファンの方々のなかにはディズニー作品を英語で聴きたいという要望も多くありますから。3人の主人公やエラクゥス、ゼアノートといったオリジナルキャラも、海外の名俳優が演じていますので、そのへんもご期待ください。

『FFヴェルサスXIII』では、いよいよノクトがしゃべります

――東京ゲームショウで告知された、1月の「ファブラ ノヴァ クリスタリス」のカンファレンスの準備はいかがでしょう?

野村 まず開催日が1月11日から1月18日に変更になりました。これは雑誌掲載のタイミングが理由での変更です。先日行われたジャンプフェスタは試遊メインのイベントとなり、1月のカンファレンスは映像メインの内容になります。また当初予定していたマスコミ向けのカンファレンスではなく、ファンの方々をメインとしたプレミアムイベントになっています。募集の詳細についてなどは、公式サイトなどで随時告知していきます。

――どのようなイベントになるのでしょうか?

野村 約150人ほどを収容できるヴァージンシネマズ六本木ヒルズにて、2回に分けて行う予定です。司会を招き、映像の合間に解説をしてもらう流れにしようと考えています。各タイトルの開発者も登壇する予定です。

――出展タイトルはどうなりますか?

野村 「ファブラ ノヴァ クリスタリス」関連のタイトルのほか、『KHBbSFM』や『KH3D(仮)』、『ディシディア デュオデシム FF』です。『FFヴェルサスXIII』では、いよいよノクトがしゃべります(笑)。まだクオリティアップ前の触りではありますが、これまでお見せしてきたイメージ映像とは違い、実際の本編映像を多数用意したので、情報量としても驚きとしても十分だと思います。そのへんを含めてサプライズの多いイベントになると思いますので、もうしばらくお待ちください。



『キングダム ハーツ』シリーズ
ディレクター
野村哲也氏

NEW ENEMY
圧倒的な強敵が多数登場!

さらなる強敵の追加も、ファイナルミックス版ならでは。黒いフードをかぶった謎の男以外は、通信専用ワールド「ミラージュアリーナ」のミッションで挑むことができる。



▶シリーズ最強クラスのノーハート。強固なシールドを破壊すると、玉座から立ち上がり攻勢に!

最強の敵・ノーハート

◀玉座に座り、キーブレードを操る敵・ノーハート。アリーナモードの追加ミッション「闇への遠謀」で戦うことができる。



▲強力かつ多彩な技を繰り出してくるアーマー・オブ・ザ・マスター。アリーナモードの追加ミッション「光の訓導」で挑むことができる。捕えたプレイヤーから情報を吸収して、スタイルを変化させることも! 最大3人の仲間と協力して、強敵に打ち勝て!!

謎の男が迫る!



▶ストーリー上で挑める強敵・謎の男。

スパイクの英断

Pickup Interview
Satoru Homma

発売が絶望視されていた超大作RPGの日本上陸を実現させた真相に迫る!!



海外で2009年11月に発売され、300万本以上を売り上げた超大作RPG『Dragon Age:Origins』。本作の日本語版の仕掛け人にローカライズ時の苦労や、日本での海外タイトルの状況について直撃した。

PS3 Xbox 360	Dragon Age:Origins（ドラゴンエイジ：オリジンズ）
2011年1月27日発売	¥8,190（税込）
冒険 育成 ジャンル	RPG
メーカー	発売元：スパイク／開発元：BioWare
備考	プレイ人数：1人用

1人のユーザーとして海外版をプレイして絶対に日本でリリースしたいと思いました



株式会社スパイク
アソシエイトプロデューサー
本間 覚氏

過去に『セイクリッド2』などのローカライズを担当。仕事に限らずプライベートでも、FPSからRPGまで、幅広いジャンルの海外ゲームをプレイしているとのことだ。

担当者がそのゲームを好きかどうかが発売の基準

――まずは単刀直入にお聞きいたします。エレクトロニック・アーツ（EA）社の作品である『Dragon Age：Origins（以下、ドラゴンエイジ）』が、御社から発売されることになった経緯についてお聞かせください。

本間氏（以下、敬称略）　『ドラゴンエイジ』は2009年の秋にアメリカで発売されたんですが、そのときに私は、あくまで1人のユーザーとして本作を購入してプレイしていたんです。それですごく気に入って、これは絶対に日本でリリースされるべき作品だと思いました。とはいえ、これはあくまでEAさんの作品であって、EAさんは自社の日本法人をお持ちですから、当然ながらそちらでローカライズされて、日本で発売されるだろうと思っていました。

――流れが変わったきっかけは？

本間　2010年の春に、EAさんが雑誌で、『ドラゴンエイジ』は翻訳の規模が大きいので、日本発売は難しい」とコメントされていたんです。それを見て「EAさんが発売されないのでしたら、ぜひウチにやらせてください！」と、交渉を開始しました。こちらのオファーに対して、EAさんのほうも非常に快く受けてくださり、2010年11月に弊社からの日本語版発売を正式に発表できました。

――最初は1人のユーザーとして本作を購入されたそうですが、本間さんご自身は普段から、海外のゲームをプレイされているのでしょうか？

本間　そうですね。ローカライズの候補となる作品を評価するときも、すでに発売されているタイトルだったら秋葉原などで海外版のソフトを買ってきて、そのままプレイしちゃうぐらいですから。でも自分に限らず、弊社の海外グループの社員はみんな、コアな海外ゲーマーなんですよ。だから、弊社がローカライズするタイトルを決める根本的な基準は、担当者がそのゲームを好きかどうかに尽きますね。『ドラゴンエイジ』の場合は自分がほれ込んで、社内でプレゼンして説得しました。

――なるほど。自分で遊んでみて気に入ったタイトルを、ローカライズするという形なんですね。

本間　またうまいことに、社内には同じ海外のタイトルでも、FPSが好きな人間、RPGの好きな人間といった具合に、好みがキレイに分かれてるんですよ。そこで各々が自分の好きなジャンルのゲームを探してきて、社内でプレゼンするというやり方になってますね。

――スパイクでは『ドラゴンエイジ』以前にも、本来はセガさんの作品である『MADWORLD』を、日本の発売元としてリリースしていますよね。そういった国内の他社のタイトルの発売に踏み切る理由をお聞かせください。

本間　『ドラゴンエイジ』や『MADWORLD』に限らず、日本での権利をお持ちの大手パブリッシャーさんが、ローカライズを断念するタイトルって、それなりにあると思うんですよ。でもそういったタイトルでも、自分たちで実際にプレイして、日本発売の可能性が1％でも残っているのであれば、そこは積極的にアプローチしています。スパイクはゲリラ的というか、比較的アグレッシブに仕事ができる環境でもあるので、気になるタイトルがあれば、「ぜひ僕らにやらせてみてください！」と。とりあえず当たってみるんです。当たってみるだけなら、タダですから（笑）。

――日本語版には6種類のダウンロードコンテンツ（DLC）が同梱されていますが、海外版にはまだほかにもDLCが用意されていますよね。こちらの追加配信に関してはいかがでしょうか？

本間　未発表のDLCに関しては、時期は未定ですが日本でも配信していく方向で、前向きに検討しています。

――ちなみに海外では、本作の続編である『Dragon AgeⅡ』が、2011年3月に発売される予定ですが……。

本間　個人的なことを言えば、すでに海外版を注文済みなんです（笑）。

What's Game? 欲望と裏切りに彩られた本格派のファンタジーRPG

セダス大陸の南西に位置するフェレルデン王国は、闇の軍勢“ダークスポーン”の侵略に直面していた。ダークスポーンと戦う戦士の集団“グレイ・ウォーデン”に加わった主人公は、人間やドワーフ、エルフといったさまざまな種族の力を結集させて、ダークスポーンの侵略に対抗しなければならない。己の欲望に駆られて裏切りを繰り広げる人々をまとめ上げ、世界を破滅から救うことができるのか!?　そんな重厚で壮大なスケールの世界観を持つ、ファンタジーRPGの本作。プレイヤーは最大4人のパーティを率いて、王国の各地で冒険を繰り広げていく。リアルタイムバトルで展開される戦闘に加えて、本作ではNPCやパーティキャラクターとの会話も重要だ。会話の際に登場する無数の選択肢を選んでいくことにより、仲間の好感度やクエストの結末が変化していき、自分だけの物語を紡ぎ出すことができる。



▲人間の傲慢さによって生み出された“ダークスポーン”と呼ばれる怪物たちは、大軍で王国に押し寄せてきている。はたしてこれを撃退できるのか!?

4人パーティーによるリアルタイムバトル



◀戦闘では、最大4人が同時に行動。敵味方が入り乱れて剣を振り、魔法を撃ち合う派手なバトルが展開される！

無数の選択により物語が大きく変化！



◀主人公がNPCやパーティーキャラに話しかけると、会話の選択肢が次々に登場。この選択しだいで、ストーリー展開が大きく変化していく！

『セイクリッド2』の3倍を超えるテキスト量！

――実は自分も『ドラゴンエイジ』の海外版を購入して、ゲームの序盤をプレイしたことがあるんです。でも、会話やナレーションの英語があまりに膨大かつ難解で、挫折してしまいました……。

本間　『ドラゴンエイジ』はとにかく海外の評判がすごく高いですね。ファンタジーRPGということもあって、日本人でも非常に気になる作品だと思います。でも、海外版を買っていざ遊び始めると、「これはゲームなのか？　小説なのか？」って思っちゃうぐらい、英文を読まないといけなくなる。会話の選択肢も、英語の意味がよくわからないまま適当に選ぶと、いきなり会話相手が死んでたりとか（笑）。そういう話をよく聞いていたので、会話の内容を日本語できちんと理解してもらえるようになったのは、自分としても嬉しいですね。日本語版でゲーム内の会話を読んでもらえば、このゲームの世界観やストーリーが、本当に緻密に練り込まれていることがよくわかるはずです。そこが、このゲームの一番のおもしろさですから。

――とはいえ、EA社がそのボリュームを理由に発売を断念したほどですから、翻訳に関してはかなり苦労されたのでは？

本間　『ドラゴンエイジ』のテキスト量は、だいたい100万ワードほどです。100万ワードといってもイメージが沸かないと思いますが、『セイクリッド2』が約30万ワードだったので、軽くその3倍以上ですね。あの『オブリビオン』でも60～70万ワードだったので、そのボリュームのスゴさがわかると思います。また、単純なボリュームだけでなく、本作は世界観が細部まで作り込まれているので、本作独自の用語もいろいろ存在するんですよ。それらの翻訳は、本当に大変でしたね。

――そうした用語の翻訳には、どのような形で取り組まれたのでしょうか？

本間　とにかく、自分で英語版を何度もプレイして、その合間にずっと、会話に出てくる用語をメモしておいたんです。個々の用語の訳がしっかりと固まっていれば、そのあとの翻訳作業が非常にラクになりますから。それと今回ありがたかったのは、海外では発売から時間がたっているタイトルなので、海外のユーザーのあいだで、ゲーム内容についての議論や解釈が十分なされていました。意味のわからないゲーム内の用語があってもネットで検索すれば答えが見つかりますし、それらに助けられて翻訳の下地を作ることができました。これがもし、海外で発売前のタイトルだったとしたら、翻訳がさらに困難になっていたと思います。

――しかも本作には、膨大な量の会話だけでなく、世界観についての解説を読むことのできる「コーデックス」という機能もありますよね？

本間　そうなんですよ！　このコーデックスがまた長文で、数百種類もあるんです。しかも単なる解説文ではなく、詩であったり歌であったり、ドワーフ語であったりエルフ語であったりと、すごく凝った表現が取られているので、英語の難易度がさらに高くなっているんですよ。とはいえ、プレイヤーがNPCとの会話を通じてこの世界について知ることのできる情報は、全体の一部に過ぎません。このコーデックスをじっくりと読み解くことで、世界観についてのさまざまな情報が得られるので、ある意味、会話以上に重要な部分ですね。

――本当に、ゲームというよりも小説を翻訳しているような感じですね。

本間　ローカライズのプロジェクトが正式に始まるまでに、自分は海外版を5回ほどクリアしていたんですけど、そのプレイで感じたローカライズに臨む際のイメージは、「"指輪物語"の翻訳を自分たちでやる」というものでした。指輪物語というのは、すごく緻密な世界観を持つファンタジー小説の名作ですが、『ドラゴンエイジ』は、世界観にしろキャラクターにしろ、あの作品に負けないぐらいの密度で詰め込まれていますから、ローカライズに臨む際には、覚悟が必要になりましたね。

――また一方で『ドラゴンエイジ』には、流血の描写など、表現に関する問題もあったと思うのですが……。

本間　こちらとしては、包み隠さずすべてをCEROさんにお見せして、その結果として、海外版からビジュアルや表現を何も変更することなく、リリースすることができました。実は本作ではプレイヤーの選択次第で、男性同士や女性同士のラブシーンも登場するんですよ。正直、コンシューマ機では前例のない表現なので心配だったんですが、これも特に修正の必要はないという判断になったようです。



BioWare™

テーブルトークRPGの感覚を盛り込む海外No.1のRPGメーカー

『Dragon Age: Origins』の開発元であるBioWare社は、ファンタジーからSFまで、一貫してRPGばかりを作り続けている開発会社だ。テーブルトークRPGの名作『ダンジョンズ&ドラゴンズ（D&D）』のコンピュータ化作品で知られるように、同社はテーブルトークRPGのプレイ感覚を、コンピュータゲームで再現することを得意としている。緻密な世界観や、会話による多彩な選択肢の変化、そして集団が入り乱れて戦う戦闘といった同社のRPGの魅力は、『Dragon Age: Origins』でも十分に発揮されている。

BioWare 社の代表作

『Baldur's Gate』 (PC)
テーブルトークRPGの名作『D&D』を、その世界観からルールの細部まで、忠実に再現。

『Neverwinter Nights』 (PC)
『D&D』の世界を、本作では3Dポリゴンで表現。詳細なシナリオを、ユーザーが自作可能だ。

『Mass Effect』 (Xbox 360)
22世紀の宇宙で冒険が展開される、SF RPG。続編の『Mass Effect 2』も、まもなく発売。



『STARWARS: Knights of Old Republic』 (PC、Xbox)
『スター・ウォーズ』の世界で、星々をめぐって冒険を繰り広げるSF RPG。BioWare社では現在、この世界観に基づいた、PC用のMMORPGを開発中だ。

Spike ローカライズでのチャレンジの系譜

これまで10年以上にわたり、海外ゲームのローカライズを手がけてきたスパイクは、過去にもさまざまなチャレンジを行ってきている。日本で知られていないゲームを発掘し、よりよい形でプレイヤーに届けるという挑戦を積み重ねることにより、スパイクのローカライズは、海外ゲームファンからの信頼を獲得している。

良質な日本語化の追求


『BIOSHOCK』 (PS3、Xbox 360)
◀崩壊しつつある海底都市を探索するホラーACT。敵となる住人たちのセリフまで、丁寧に日本語音声化されているため、狂気に満ちた海底都市の雰囲気を、生々しく実感することができる。

知られざる傑作の発掘


『セイクリッド 2』 (PS3、Xbox 360)
◀海外でも決してメジャーとはいえないヨーロッパ製のRPGを、その内容に注目して、日本にローカライズ。その結果、ゲームファンの高い評価を獲得して、予想以上のヒット作となった。



欧州に眠る未知の作品を積極的に発掘していきたい

——これは『ドラゴンエイジ』そのものからは少し離れた質問になりますが、ここ最近の日本における海外ゲームの状況について、本間さんとしてはどのように見ておられるのでしょうか?

本間 やはりスクウェア・エニックスさんのように、日本で圧倒的な知名度のある大手メーカーさんが、〝EXTREME EDGES〟として『コール オブ デューティ』のようなFPSを扱われるようになったことで、海外ゲームに対する一般的なイメージを、大きく変えてくれたと思います。ただそれと同時に、ローカライズ市場に参入する会社が増えたことで、「日本の別の会社からもオファーがあるので、ちょっと考えさせてくれ」といった話が出てくる割合が、昔と比べてずいぶん多くなりました。

——そういった状況のなかで、スパイクとしては今後、どのような方向を目指していく予定なのでしょうか?

本間 やはり1人の洋ゲーファンとしての視点で、ジャンルにこだわらず、スパイクらしいおもしろいタイトルを今後も積極的に狙っていきたいと思っています。『ドラゴンエイジ』のように、海外で実績のある超大作はもちろんですが、それだけでなく、比較的マイナーなタイトルにも注目しているんです。最近は、ヨーロッパなどの非英語圏の国々の開発会社も、PCゲームだけではなくコンシューマゲームを制作するようになっていて、海外ゲームに詳しい人でもなかなか知らないけれど、洋ゲーファンの方々だけでなく、ライトユーザーにも受け入れられそうな作品がまだまだ眠っていると思うんですね。弊社で発売した『セイクリッド2』は、まさにその代表例だと思います。そういう、ダイヤの原石のようなタイトルを、今後も積極的に発掘していきたいと考えています。

——ところで、海外ゲームをプレイしたことのない日本のRPGファンに、本作のどんな点に注目してもらいたいですか?

本間 本作は、『Fallout』や『オブリビオン』のようなオープンワールドのRPGではなくて、どっしりとした1本の巨大な物語に沿って、プレイヤーが行動していくタイプのゲームです。もちろん、マルチストーリーによるクエストの派生など、自由度の高い部分もありますが、「ダークスポーンを撃退する」という大きな目標が常に存在していますから、オープンワールドRPGによくある、「次に何をしたらいいかわからない」といったことは、本作にはありません。どちらかというと、日本のRPGに近い作りになっているので、それらのRPGが大好きなみなさんにも、海外ゲームだからと身構えることなく非常に入り込みやすい作品になっていると思います。

——そういう意味では、これまで海外のRPGをプレイしたことのない人が、最初に遊ぶのにはピッタリの作品だといえますね。

本間 そうですね。自分自身を振り返ってみると、小中学生の頃までは普通に、ファミコンやスーパーファミコンなどで日本のゲームを遊んでいたんですよ。ところが高校生のときに『グランド・セフト・オート』の1作目をPCでプレイして、「えっ! こんな好き勝手なことをやっちゃっていいの!」って、カルチャーショックを受けたんですね。それをきっかけにしてさまざまなゲームをプレイして、どんどんと海外ゲームにハマっていったんです。

——自分もそうですが、海外ゲームにハマる人ってたいてい、そういうカルチャーショックを受ける1作がありますよね。

本間 そういう意味で今の日本では、『コール オブ デューティ』がFPSの見方を変えるタイトルになっていますし、RPGでは『オブリビオン』や『Fallout』がその役割を担っていると思います。そしてこの『ドラゴンエイジ』も、これまで海外のRPGを遊んだことのないみなさんに、いい意味でカルチャーショックを与える作品になるはずです!

「海外製のRPGをプレイしたことのない人にカルチャーショックを与える作品となるはずです」

本間氏のコメントから本作の魅力をピックアップ!

ドラゴンエイジ:オリジンズ 『DA:O』はココがスゴイ!!



「カルチャーショックを与える作品」と本間氏も語っているように、この『Dragon Age: Origins』には、日本製のファンタジー RPGではめったにお目にかかれない、突出した表現がいくつも盛り込まれている。戦闘を終えるとパーティメンバーが血まみれになっているといった血生臭い描写もその1つだが、下ではさらに3つの具体例を紹介しよう。



世界観の密度がスゴイ!

エルフが人間に差別されていたり、魔道士が教会から監視されていたりと、独自の世界観を持つ本作。その世界を形作る神話や過去の歴史と、本編のストーリーが密接に結びつくことで、奥行きのある物語を体験することができる。





愛情表現のカタチがスゴイ!?

会話や行動によってパーティキャラの好感度が上昇すると、やがて主人公との恋愛に発展することも。異性同士はもちろん、場合によっては同性同士であっても、夜のキャンプでベッドイン……なんて展開が見られる!?

戦闘の臨場感がスゴイ!

リアルタイムバトルでは、主人公以外の仲間は、AIによって自動的に行動する。そのためMMORPGさながらの、仲間とともに戦う気分が味わえる。

Pickup Interview

Shigeru Nakagawa & Satoru Narita

見習い天使のうっかりミスによってモテモテ男になってしまった主人公を操作し、言い寄る女の子たちを眼力でなぎ払い、意中の女の子への告白を目指す異色の3D・眼（ガン）シューティング『ぎゃる☆がん』。突っ込みどころ満載の本作が、どのような経緯で誕生したのか？　アルケミストの中川滋氏とインティ・クリエイツの成田悟氏に、本音トークで聞いてみました！



きっかけは、ある1人の漢によるモテモテになってみたいという想い

――まず、いつからこの計画を企てていたんですか？

成田　3年ほど前ですが、そろそろ弊社オリジナルの案件を手掛けてみたいという話になり、社内で企画コンペを開催しました。『ぎゃる☆がん』はそのなかの1つとして発表されたものだったんです。

――さまざまな企画があったと思いますが、そこでなぜ『ぎゃる☆がん』を選んでしまったのでしょうか？

成田　ガンSTGの敵がゾンビや軍隊ではなく、女の子という設定がおもしろかったからですね（笑）。

――誰か止める人はいなかったんですか⁉

成田　（笑）。本作はディレクターの伊東という人間が企画から立ち上げを行ったのですが、彼の「モテモテになってみたい」というあふれるリビドーは、誰にも止められないと、みな思ったんでしょうね。

――と、成田さんはおっしゃっていますが、実際そこのところはどうなんですか、中川さん？

中川　設定をお聞きしたときは、やっぱり「バカじゃねーの！」と思いましたよ（笑）。ただ、そのバカなものを真剣に作っている姿勢は伝わってきたので、一緒に突っ走ってみたくなったんです。

――バカも極めれば！　ってやつですね。ところで、本作をギャルゲーとして買う人も多いと思いますが、アクション的な難易度はどの程度でしょう？

成田　通常のガンSTGにおけるリロードの概念がないので、普通にエンディングを目指すだけならそれほど難しくないと思います。ただ「エクスタシーショット」を決めようとしたり、特定の女の子を狙ったりすると難易度は高くなりますね。

――普通（笑）にゲームを進めるだけなら、それほど難しくはないというわけですね。

成田　少し攻略が難しいヒロインもいますね。女の子を「ドキドキモード」で昇天させると、プレイヤーのパラメータが変わってきたり、会話でヒロインとの相性が変化したりと、さまざまな要素が絡んでくるのですが、この部分で苦労するかもしれません。

――パラメータが変わるというのは？

成田　例えば、ガリ勉っぽい女の子を昇天させると主人公の「学力」が大幅に上がりますが、「運動」のパラメータが下がってしまうといった具合ですね。「エッチ」のパラメータばかりを上げてしまうと、当然エッチな人が苦手なヒロインには嫌われます。お目当ての女の子の性格を考えるのが重要です。

中川　難易度には「ビギナー」と「エキスパート」も用意されているので、みなさんの好みで選んでいただければと思います。ただし、難易度「エキスパート」は、ナメてかかると泣きますよ（笑）。

女の子の設定に、声に、○○に……みっしりと詰め込まれた開発の情熱

――メインヒロインの4人以外に、その他66人の女の子にも設定が存在するって、やりすぎでしょうコレ？

成田　外見はもちろん、手に入れることができるプロフィールや「ドキドキモード」で昇天させたときの声など、さまざまな部分が違います。

中川　女の子のなかに留学生がいるのですが、その子の喘ぎ声は印象的でした（笑）。いやぁ、この「ドキドキモード」は本当によくできていますよ。自分は昼間に時間が取れないので夜にプレイしているのですが、かなりイケない気持ちになってしまいます……。

成田　ゲーム画面もそうなのですが、それ以上に女の子の声が恥ずかしいですよね。

中川　よくもまあ、66人ぶんの喘ぎ声を収録したなぁと思いますよ。本当に……。

――「ドキドキモード」では女の子をアップで観賞できますが、肝心の部分はどうなんですか？

成田　「あまりやりすぎると怒られるから」と注意したにもかかわらず、デザイナーががんばってしまいました……。最初はみんな同じデザインだったのですが、「ここのテクスチャを圧縮すれば、新しい柄がもう1枚かけるよ！」とか言い出してしまったんですよね。まぁ、情熱（笑）は詰まっていますよ。

――アルケミストさんの作品ということで、男の娘がまぎれ込んでいるのでは？　という不安が……。

中川　今回は男の娘はいませんので、安心してどの女の子にでも萌えてください（笑）。

ぎゃる☆がん
GALGUN

Xbox 360	ぎゃる☆がん
2011年1月27日発売	¥7,140（税込）
恋愛 ジャンル	STG（3D・眼シューティング）
メーカー	発売元：アルケミスト／開発元：インティ・クリエイツ
備考	プレイ人数：1人用





本作の開発を担当するインティ・クリエイツのゼネラルマネージャー。開発全般に携わるほか、アルケミストとのかけ橋的な役割も担う。過去には『ロックマン ゼロ』シリーズの制作にも携わっていた。

アルケミストの名物プロデューサー。同社から発売される『うみねこのなく頃に』と『ぎゃる☆がん』をコラボさせるなど、尖ったプロモーションに積極的であり、いろいろな意味で話題にのぼる人である。

成田 どの女の子にも開発の愛が詰まっていますが、特に注目してもらいたいのは、隠しキャラクター的な三姉妹ですね。気づきにくいところにいますので、ぜひ見つけ出して昇天させていただければと思います。

中川 この3人の声は、中原麻衣さん、植田佳奈さん、高橋美佳子さんという豪華な声優さんに演じてもらいました。

――なんかもう、メインヒロインは4人というのが嘘なんじゃないかという気がしてきました。

成田 実は、開発初期ではメインヒロインは1人しかいませんでた。しかし、アルケミストさんと組ませていただくことになった段階で「ギャルゲーの側面を強く出したほうがいいですよ」とのアドバイスを受けまして。こうしてメインヒロインをはじめ、キャラ設定や物語といった部分を強くしていったしだいです。

――ちなみに、成田さんと中川さんがお気に入りのメインヒロインは誰ですか？

成田 自分は王道タイプに弱いので、幼なじみのかなめが好きですね。

中川 晶です。「アクションイベント」でスパッツを脱いだときのイベントがエロすぎるというのもあるのですが、彼女は実際にゲームをプレイしてから印象がガラリと変わりましたね。

成田 「アクションイベント」には、「なんだ、これ？」と思うようなものがたくさんあります。

――かなめが触手系の怪物に襲われるとか（笑）。

成田 あれはアルケミストさんに「エロが足りないから触手」と言われて追加しました（笑）。

――DLCは用意されているのでしょうか？

中川 女の子の服装やアクセサリーなど、さまざまなDLCを企画していますが、一番注目してもらいたいのは「水中モード」ですね。

成田 学校が水没してしまった（笑）という設定で、女の子たちがみな水着で登場するのですが、水中だけあって動きが遅いんです。そのため、初心者向きのモードとなっています。

――本作のコンセプトを一言で表すとしたら？

成田 ディレクターの伊東曰く、「お手軽ジゴロ」ということらしいです（笑）。

中川 これは素晴らしい！ そのまま本作のキャッチコピーに使えそうですね。

成田 やはり、彼の中では「モテたい」という感情が根本にあるのでしょうね。ジゴロという言葉が完全に死語ですが、逆にそれが新鮮でいいですよね（笑）。

――そんな伊東さんと同じく、MMK（※モテてモテて困っちゃうの略）になってみたいと思っている紳士（メンズ）に一言お願いします。

成田 開発も終わり、あとはみなさんに遊んでいただくだけとなりました。ぜひ感想をお聞かせ願えればと思います。どうぞよろしくお願いいたします。

中川 まだこのゲームがどのようなものなのかわからない方もいると思うのですが、体験版を配信したり、店頭での体験会を増やしたりしていきますので、ぜひ一度触ってみていただければと思います。

――中川さんが「触って」とか言うと、なんかいやらしいですね。本日はありがとうございました！







情熱という名のフェティシズム



コラボアイテムを探そう！

本作の背景には、いろいろなメディアや会社とのコラボアイテムが登場！ 電撃からは、電撃ゲームス、電撃萌王、電撃オンラインが参加している。ちなみに電撃ゲームスでは、「わたし、猫耳萌子です！」を大抜擢！ このコラボのために、モスグリーン先生が描き下ろしたイラストや落書きがそこかしこに!!

アクションイベント

▶ゲームを進めると、メインヒロイン特有のアクションイベントが発生。本を探す手伝いから誘拐犯の撃退まで、多種多様なシチュエーションが存在する。アクションイベントは通常と異なるゲームルールで展開し、見事高得点でフィニッシュすれば好感度がアップ！





ドキドキモード

◀一定の条件を満たすと発動するドキドキモードでは、制限時間中いろいろな角度から女の子を撃ち抜ける。上手に昇天させることができれば、プロフィールをゲット!!



バトルシステムを一新しより『サガ』らしくなって復活！

1991年12月13日にGBで発売された『時空の覇者 サ・ガ3完結編(『サ・ガ3』)』が、DSで『サガ3時空の覇者 Shadow or Light(以下、『サガ3Sol』)』として復活。オーソドックスで遊びやすいが物足りなかったオリジナル版のシステムを見直しつつ、『サガ』らしさを前面に押し出して再構築されている。その魅力をチェック！

（ライター／Mac佐藤）

DS	サガ3時空の覇者 Shadow or Light
2011年1月6日発売	¥5,980（税込）
冒険 育成	ジャンル RPG
	メーカー スクウェア・エニックス
	備考 プレイ人数：1人用

Preview

長年のファンの願いを形にした新生『サガ3』

GB版『サ・ガ』シリーズの最終作として登場した『サ・ガ3』は、『サ・ガ』らしい世界観や種族変化といった要素は残しつつ、前2作とは違うオーソドックスなシステムを採用。初心者にも遊びやすい作品となっていたが、前作までのファンには「物足りない」と感じる人も多かった。『サガ3SoI』では、その「物足りなさ」を徹底的に見直して、いかに『サガ』らしく変えるかをテーマに再構築。GB版の世界設定やストーリーはなるべく残しつつ、バトルを中心にシステムを一新し、完全新作といっても過言ではないほどに生まれ変わっている。『サガ』シリーズとしては異色の存在だったGB版『サ・ガ3』を、『サガ』らしいシステムで遊びたい。そんなファンの願いが、20年の時を超えてついに実現。新生『サガ3SoI』の注目ポイントを、じっくり探っていく。

システム SYSTEM
『サガ』らしさを追求しシステムを大幅に改良

本作で一番大きく変更されたのは、やはりバトルシステム。GB版『サ・ガ』と『サ・ガ2』では、キャラクターのレベルが存在せず、アイテムの使用やバトル中の行動によって能力値がアップするという独特の成長方式で、武器や魔法などの使用回数にも個別に制限があった。それに対してGB版『サ・ガ3』は、経験値によるレベルアップ方式を採用しており、武器の使用回数は無制限、魔法の使用はMP消費など、ほかのRPG同様の遊びやすいシステムに変更されたが、『サガ』ファンからは賛否両論が巻き起こった。20年ぶりに登場する本作では、バトル中の行動によってリアルタイムに能力値が上がっていくという、従来の『サ・ガ』のシステムを進化させたものに変更。このほか、武器や魔法の使用回数に制限がついたり、仲間との連携攻撃を行うシステムや、戦闘中に突然新しい技を習得するシステムを取り入れたりと、より『サガ』らしいバトルを楽しめる。なお、主人公たちが別種族に変化できる独特のシステムは、仕様を少し変更しつつ健在。肉を食べるかネジを取り付けることで、モンスターや獣人、サイボーグやメカに変化でき、種族によって、得意な武器や成長しやすい能力値が変化する。

また、本作オリジナルの新要素として、タイムズ・ギアと呼ばれる時間を操る装置がある。過去・現在・未来の3つのドライブが存在し、バトルでためられるギアポイントを消費することで、強力な攻撃を発動することが可能だ。なお、イベントとバトルが絡み合うSSS（シナリオ・シンクロ・システム）も進化し、本作ではタイムズ・ギアがSSSに影響をおよぼす。メインのストーリーとは直接関係しないフリーシナリオ中で選択肢が出現したとき、ギアポイントが一定以上たまっている状態だと、新たな選択肢が発生することがあり、その後のイベントの展開が変化する。

主人公たちはステスロスという戦闘機で各時代を行き来するが、こちらもGB版にはなかった新たなパーツが増えて、アビリティなどのさまざまな機能が追加された。クルーを増やすことで、ステスロスの援護強化を行うなどの新要素も追加されている。

これら以外にも、ワールドマップでの移動はルートに沿ったものになるなど、さまざまな部分で変更が加えられている。

ストーリー／キャラクター STORY/CHARACTER
時を超える壮大な冒険 キャラの魅力もアップ

メインとなるストーリーの流れは、基本的にはGB版と大きく変わっていない。大量の水と魔物を流し続ける水瓶により海の底に沈みつつある未来を救うため、未来から送り込まれたデューンたちが、過去・現在・未来と時空を超える冒険を繰り広げる。GB版では、主人公のデューン以外はほとんどセリフが存在しなかったが、本作では仲間との会話シーンがゲーム中にしっかりと描かれており、キャラクターの魅力がアップしているのがポイント。また、マスクをつけた謎の男「ワンダラー」という、GB版にはいなかった新キャラクターが登場し、彼に関するイベントも多数追加されている。フリーシナリオも含めれば、シナリオのボリュームはGB版と比べてかなり増えており、それだけでも長い間楽しめる作品になっているといえるだろう。

音楽／サウンド SOUND
笹井氏と伊藤氏、2人のコラボに注目！

本作の音楽は、GB版の作曲を担当した笹井隆司氏だけではなく、『サガ』シリーズでおなじみの伊藤賢治氏も参加しており、それぞれの個性が生かされた曲に仕上がっている。笹井氏は、GB版では容量の都合でイントロだけで終わっていた感じのオリジナル曲の続きを作るという意識で作曲し、伊藤氏はオリジナル曲の雰囲気を壊さないようにアレンジを加えているという。GB版にはなかったオープニングムービーの曲や、チェーンエンカウント時の曲、ワンダラー登場の曲など、新曲も追加。どちらがどの曲を担当しているか予想するのも、本作の楽しみ方の1つだ。



▲武器や魔法には使用回数があるが、0になっても壊れるわけではなく、リチャージ屋で何度でも回復できる。



▲滅びの未来を救うため、時を超えて冒険。仲間たちとの会話シーンも描かれ、シナリオのボリュームがアップ。

Review

バトルは時間を忘れるおもしろさ!

GB版『サ・ガ 3』は、『サガ』シリーズのプロデューサーを務める河津氏が、ほとんど制作に関与していない唯一の作品です。そのため『サガ』ファンの評価は賛否両論……というか、どちらかというと批判の声の方が多かったような気はします。そんな『サ・ガ 3』ですが、バトルを中心にシステムを一新してリメイクされると聞いたら、『サガ』ファンとしてはいてもたってもいられません。そして今回、レビューのためにひと足早くプレイしましたが、『サガ』ファンの期待は決して裏切らないと、この際はっきり断言してしまいましょう。

プレイしていて特に楽しいと感じるのは、やはりバトル。リアルタイム成長システムにより、キャラクターが行動するたびに能力値アップや技習得を期待できるので、だれることなく続けられます。このバトルシステムは『サガ』シリーズの新しいスタンダードになり得るんじゃないかと個人的には思いました。ただ、バトルのテンポがあまりよくないことが唯一の難点。チェーンエンカウントを発生させると、1回のバトル時間が3分前後、場合によっては5分以上かかってしまうことも。演出をカットする早送り機能はあるのですが、これを使ってもあまり早くならないんですよね。とはいっても、それはバトルが終わったあとに「こんなに時間がかかったの?」と思うだけで、実際にプレイしている間は、リアルタイム成長システムのおかげか、そんなに時間がかかっているように感じないという印象です。

ちなみに本作は、あえてゲームバランスを厳しめに調整してあります。『サガ』ファンにとってはそれも魅力の1つとなっているのですが、やはり初心者からすると難しいかもしれません。システムを理解してしっかり成長させながら進まないと、ボスとの戦いでまったく歯が立たなくなります。特に素早さは、攻撃時の命中率、魔力は魔法攻撃を受けたときのダメージに影響するので、しっかりと上げておく必要があります。なお、ゲーム開始時には難易度を「Normal」か「Easy」のどちらかから選べます。『サガ』シリーズをあまりプレイしたことがない人は、迷わず「Easy」を選択することをオススメします。

あと1つ、本作で外せないポイントといえば、音楽でしょうか。原曲からどのようにアレンジされているのかが聴きどころです。「原曲なんて覚えてない！」という人も、スクウェア・エニックス公式サイトの『サガ』20周年を記念して発売されたCD-BOX「PREMIUM-BOX」のページで、GB版『サ・ガ 3』の全曲を視聴できるので大丈夫。ちなみに、DS版のアレンジ曲のなかで個人的に一番気に入ったのは、神殿の曲です。ムダにかっこいいというか（笑）、ドラムの使い方がまさにロックという感じで、テンションが上がります。

システム中心のレビューとなりましたが、想像した以上にバトルが楽しい。GB版『サ・ガ 3』をプレイした人でも新鮮な気持ちでプレイできることでしょう。



◀武器や魔法などを使った直後に、リアルタイムで能力値がアップすることがある。また、新しい技や魔法を習得することも。

システム 85

本当は90点をつけたいところですが、初心者にはあまりやさしくない部分もあるので。まあ、この厳しさあってこその『サガ』でもあるといえますが。

グラフィック 70

DSということもあって、ポリゴンモデルが少々粗いのは否めませんが、個人的にはこれで十分。モノクロのドット絵からすれば、ものすごい進化です。

ストーリー／キャラクター 80

僕自身がタイムトラベルものが好きというのもありますが、物語はとても楽しい。キャラクターのセリフは増えているし、女の子もかわいいし（笑）。

サウンド 85

笹井氏と伊藤氏、それぞれの持ち味を生かして原曲からアレンジされている。どのように変わっているのか、原曲と聴き比べてみるのも楽しい。

レビューの点数の基準

100点	文句の付けどころがない
90点以上	ほかの作品と比べてもかなり優れている
80点以上	平均よりも優れている
70点以上	要素としては平均的
60点以上	やや改善すべき点が見られる
50点以上	大きく改善すべき点がある

まるで小説を読むかのようなRPG

スパイク

ドラゴンエイジ：オリジンズ

PS3	Xbox 360
2011年1月27日発売	
¥8,190(税込)	
冒険 育成	ジャンル：RPG メーカー：発売元：スパイク／開発元：BioWare 備考：プレイ人数：1人用

Preview

圧倒的な密度の世界観を日本語で楽しめる！

海外で非常に高い評価を獲得した、剣と魔法の本格ファンタジーRPG。ゲーム中の会話や文章の量が膨大なため、日本での発売は困難と思われていたが、ついに完全日本語化（英語音声・日本語字幕）が実現した。

本作の物語は、闇の軍勢〝ダークスポーン〟の侵略によって危機に瀕したフェレルデン王国を救うため、主人公とその仲間たちが戦いを繰り広げていくというもの。主人公の種族やクラス（職業）の組み合わせによって、導入部のストーリーが6種類の異なる内容に変化するのがユニークだ。またNPCとの会話では、無数の選択肢が出現。この選択によってクエストの結末が変わるなど、物語の展開が大きく変化していく。戦闘は、最大4人の仲間が同時に戦うリアルタイムバトルで、あらかじめ各メンバーに「作戦」を指示しておくことも可能だ。オーガやドラゴンといった巨大なモンスターも、サイズの差がそのまま再現されており、迫力のある戦闘が体験できる！

システム

仲間キャラクターと協力して戦うリアルタイムバトル

本作の主人公となるプレイヤーキャラは、作成時に戦士、魔道士、ローグという3つのクラスの中から1つを選択できる。魔道士はスペル（魔法）を使用できるほか、戦士とローグはタレント（技）を使って、さまざまな方法で敵を攻撃できる。

パーティメンバーは、主人公に加えて最大3人の仲間を同行できる。仲間が4人以上いる場合は、キャンプなどでメンバーを自由に入れ替え可能だ。仲間にはそれぞれ主人公に対する好感度が存在しており、プレイヤーの選択が気にくわないと、パーティを離反したり、主人公に襲いかかってきたりすることもある。逆に、好感度が高くなれば主人公と恋に落ちる場合もあり、キャンプのテントで一夜をともに過ごすというイベントが発生することも！

戦闘は、フィールド上を敵味方が入り乱れて戦うリアルタイムバトルで、主人公以外の仲間は基本的に、AIにより自動で行動する。ただし、キャラを切り替えて仲間を直接操作することも可能なほか、行動の優先順位をメニュー形式で指示する「作戦」を、あらかじめ設定しておくことも可能。

戦士が敵を食い止めている後方から、魔道士やローグが魔法や弓で支援したりと、パーティメンバーが連携して敵と戦う様子は、まるでMMORPGのような雰囲気だ。多数の敵に囲まれたり、巨大で凶悪なモンスターに遭遇したりした場合でも、各キャラの持っているタレントやスペルの特殊能力をしっかりと把握して効果的に活用すれば、窮地を脱することも不可能ではない。このように本作の戦闘は、リアルタイム進行による臨場感と、SLGのような緻密な戦略とを、バランスよく楽しむことができる。

ストーリー／キャラクター

パーティメンバーとの人間関係も悩みどころ！

本作のストーリーは、いわゆるオープンワールドRPGとは異なり、〝ダークスポーンの侵略を阻止する〟という1つの大きな流れに沿って進行していく。もちろん、NPCや仲間と会話する際の選択肢によって、個々のクエストの結末が変わったり、王国内の各勢力との関係が変化したりといった、選択の積み重ねによって自分自身の物語を紡いでいくという自由度の高さも存在している。とはいえ、映画的なカットシーンをふんだんに使用しつつ、1つの大きな流れに沿って物語が進行していくあたりの雰囲気は、むしろ日本のRPGに近いという印象を受ける。そして、『ドラゴンエイジ：オリジンズ』を最も特徴づけているのは、パーティメンバーやNPCとことあるごとに繰り広げられる、膨大な量の会話であり、そしてそこから読み取ることができる世界観の密度の濃さだ。

遠い昔、世界を征服した賢者たちは神の国に攻め込み、神の怒りに触れてダークスポーンとなった。そのため教会は今もなお、賢者と同じ力を持つ魔道士たちの動向を監視している……といった具合に本作では、遠い過去の伝説と、現在のフェレルデン王国の社会情勢、そしてそのなかで生きる主人公たちの境遇が有機的に絡み合い、緻密でリアリティのある異世界を見事に描き出している。会話の際にはかなり多めの日本語字幕を読むことが必要で、あたかも海外産の重厚なファンタジー小説を読んでいるかのような錯覚を覚えるほどだ。

加えて、プレイを通じて入手できる〝コーデックス〟と呼ばれるデータベースで、世界観を補完する知識や情報を参照することもできる。ゲームをクリアするだけなら不要かもしれないが、作中の世界に興味を持った人なら、大いに楽しめるはずだ。

本作の舞台であるフェレルデン王国では、ダークスポーンの侵略という危機を前にしても、人々は裏切りや内紛を続けている。一方で、主人公と共に行動する仲間にも、互いに意見の対立する者たちがいる。そのためプレイヤーとしては、誰の考えを尊重すればいいのか困ってしまう局面も少なくない。セクシーな魔道士のモリガンや、兄貴タイプの戦士アリスターなど、仲間には男女とも魅力的なキャラがそろっているだけに、前述の恋愛も含めて、仲間との関係には大いに悩まされるはずだ。意見の異なる仲間を統率し、王国内で対立する各陣営の力を結集できた時こそ、主人公がダークスポーンに立ち向かうことが可能となる！



▲パーティメンバーなど主要キャラの外見が、日本人の感覚でも比較的納得のいくものになっているのは、嬉しいところだ。

Review

システム

海外製のRPGというと、複雑そうな印象があるかもしれませんが、本作はふだん日本のRPGをプレイしている人にも、比較的入り込みやすい作りだと思います。仲間が増えてくると、戦闘やアイテムの売買などでキャラを切り替えるのが面倒だったりと、操作メニュー関係でやや煩雑な部分もありますが、そこは慣れでカバーできる範囲かと。戦闘はリアルタイムで進行しますが、メニュー操作時にはポーズがかかるのでご安心を。タレントやスペルをうまく使いこなせば、かなり有利に戦うことができますよ。

ストーリー／キャラクター

以前に海外版を購入したものの、あまりに英語が難解で投げ出した筆者としては、この作品を日本語化してくれたスパイクさんに、感謝の気持ちでいっぱいです。NPCとの会話の内容が理解できるようになったことで、世界全体がこんなにも生き生きと輝いて見えるとは！　逆に言うと、ゲーム全体に占める会話の比重が大きすぎる面もありますが、それでもなお、会話から見えてくる世界観の奥の深さには驚嘆するばかりです。文章を読むのが苦手な人にはあまりオススメできませんが、『指輪物語』や『ドラゴンランス』『ベルガリアード物語』といった海外ファンタジー小説のタイトルにピンと来る人なら、問答無用でオススメです！　また、かわいいだけじゃない、重厚でダークなファンタジーRPGに興味がある人は、本作をプレイすることで新しい世界が開けるかも！　（ライター／イトヤン）

項目	点数
システム	85
グラフィック	75
ストーリー／キャラクター	95
サウンド	80

システム　85
操作が煩雑な部分はあるが、異世界の臨場感と戦略的なバトルをバランスよく楽しめる。

グラフィック　75
壮大な雰囲気はよく伝わってくる。HD機の海外ゲームとしては平均的な水準だ。

ストーリー／キャラクター　95
濃密な会話とテキストによって描き出される、奥行きのある世界観にとにかく圧倒される。

サウンド　80
いかにもハリウッド映画といった感じの重厚なBGMが、作品の雰囲気とマッチしている。

ヴィーナス&ブレイブス ～魔女と女神と滅びの予言～

PSP	
2011年1月20日発売	
¥5,229(税込)	
恋愛	ジャンル S・RPG
戦略	メーカー バンダイナムコゲームス
育成	備考 プレイ人数：1人用



▲物語の途中にはさまざまなキャラクターとの出会いと別れがある。襲い来る災厄と戦うなかで突然の別れとなることも。

Review
出会いと別れを描いた物語が深く心に刻み込まれる

本作は『7～モールモースの騎兵隊』の世界観、戦闘システムを継承したPS2作品『ヴィーナス&ブレイブス～魔女と女神と滅びの予言～』をPSPでリメイクしたもの。本作の魅力は、不老不死の主人公・ブラッドが率いる騎士団が紡いでいく、100年以上にわたる〝せつない〟物語だ。序盤こそ年月の進みは緩やかだが、第3章以降は10年単位で物語が進んでいく。歳を取らないブラッドと、自然の摂理に従って歳を取っていく騎士団のメンバー……彼らの思いを受け止めつつ、長い年月を戦っていく。なお、メンバーは歳を取っていくだけでなく、戦力として最も役に立つ〝ピーク年齢〟という設定がある。このピーク年齢を越えると能力がしだいに低下していき、やがて戦力としては使い物にならなくなる。メンバーとして所属できる人数は決まっているため、長年連れ添った仲間でもやがては足手まといに……。こうしたメンバーたちのマネージメントは、まるで企業の経営をしているような気分になってくる。しかし、長い年月を戦っていくためには心を鬼にして世代交代をしていく必要がある。

戦闘は前作同様の「ローテーションバトルシステム」を採用。メンバー個別に指示を与えることはできず、プレイヤーにできるのは、3列12マスに配置したメンバーの列を回転させることと、逃走などを指定することだけ。メンバーの配置は特に重要で、攻撃と防御、回復に気を配らなければ簡単にメンバーが戦死してしまう。逆に配置がうまくハマったときの達成感は格別だ。

予言に記された年月になると世界に災厄が降りかかり、その災厄を振り払うために戦うという本筋の物語があるものの、メンバーの選定には、ある程度の自由が効く。女性キャラを主体にしたり、職種をしぼったりと、自分なりのメンバーを選んでいくほうが楽しい。

操作面では進行テンポがやや悪いのが気になった。ロードが頻繁にあるのに加えて、戦闘前に編成を決めてから戦闘が始まるまでにやや長めの操作できない時間がある。

とはいえ、それらを補って余るほど、物語や団のマネージメント、戦闘といった要素は魅力的だ。

（ライター／宮内）

項目	点数
システム	70
進行テンポにやや難があるものの、操作解説などもしっかりとしており、全体的に親切。	
バトル	85
慣れるまでは難しいが、敵に対する戦術を考えて配置するのは本作の醍醐味といえる。	
ストーリー	80
100年以上にわたる物語は出会いと別れの連続。それぞれの人生が感じられる。	
キャラクター	80
デザインは好みが分かれる。だが主要キャラクターそれぞれに深い物語があり、魅力的。	

ぎゃる☆がん

Xbox 360	
2011年1月27日発売	
¥7,140(税込)	
ACT	ジャンル STG
恋愛	メーカー アルケミスト
	備考 プレイ人数：1人用



▲ドキドキモードで女の子を昇天させるとプロフィールが入手できる。その数66人！　ヒロイン以外の作り込みもハンパない。

Review
新ジャンル!? エロばかばかしいSTG

本作は幼なじみの巫女さん、中学からの腐れ縁で学園の守護神、学園のアイドルで令嬢、年下のロック少女の4人のなかから1人を選び、相思相愛になることが目的のAVG……ではなく「ガンシューティングゲーム」です。ほかのガンシューティングでは、ゾンビであったりサイボーグであったりする敵キャラが、本作ではすべてかわいい女の子。各ステージは学園内を探索しながらヒロイン以外の女の子たちの相手をするSTGパート、イベントでヒロインの心を攻略するAVGパート、ヒロインのハートを撃ち抜く、いわゆるボス戦パートの3つに分かれています。AVGパートはまさしくギャルゲーのようですが、そのほかのSTGパートはこだわりが感じられて○。

また、このゲームのメインとなるのは、やっぱりかわいい女の子。STGパートでは迫り来る（告白してくる）女の子たちを主人公のフェロモンショットで射抜いていくことになります。意外といっては何ですが、女の子の3Dモデリング、モーションがしっかりとしているのが印象的でした。ドキドキモードになると、もやもやのかかった謎の空間でお尻や胸、ウナジなどへの視線攻撃ができます。このモードでの各部位の細かい作り込みに開発陣の執拗な情熱を感じずにはいられません。なお、ドキドキモードで女の子を昇天させれば、オプションで詳しいプロフィールが閲覧可能になります。ほんの数秒しか登場しないような脇役まで網羅しており、全66人のプロフィール集めは、いろんな意味で萌えました。

本作をプレイして一番驚いたのはエンディングの豊富さ。メインヒロイン4人のエンディングはこちらから攻撃して落とさないと見られませんが、それ以外の女の子に落とされる（告白される）と、ゲームオーバーではなく、その子とのエンディングを迎えます。世界観を崩さない、そのこだわりには脱帽しました。ただ、ゲーム中に頻繁にロードが入るため、やや興ざめする場面がありました。とはいえ、今回はインストールができないサンプルROMでのプレイだったので、インストール後のロード時間に期待したいです。

（ライター／エマヌエル）

項目	点数
システム	75
アイデアとしてはおもしろい。ただ、STGとしてのシステムはやや古めに感じた。	
グラフィック	75
3Dの女の子をグリグリ動かすのに全精力を注いだと思われる高いクォリティ。	
キャラクター	85
十分魅力的だが、STGらしさのある突飛なヒロインがいてもよかったかも。	
シナリオ	70
AVGパートはギャルゲー的なノリ。ネット用語が多めなので、人を選ぶかも。	

そのほかの気になるプレイ済みタイトル



ヒラメキパズル
マックスウェルの不思議なノート
●DS　●2011年1月27日発売
●KONAMI　●PZG　●¥3,980(税込)

今回、プレイさせていただいた『ヒラメキパズル マックスウェルの不思議なノート』ですが、やはり〝ノートに書きこんだ言葉が形になる〟（例えば、ニワトリと書き込めばニワトリが現れる）点が印象的でした。1つ1つの小さなクエストをクリア（＝問題を解決）するために、その不思議なノートの力を使っていくのですが、クリアするためのやり方が決まっているわけではなく、クリア方法が無数に存在していて、そこにたどり着くまでは自分のヒラメキしだいという部分が興味をそそられました。

例えば、蝶を捕まえるというステージでは、蝶は高い木の上にいて、虫取り網を普通に使うだけでは、蝶まで届きません。そこで、私は蝶を下まで来させればいいと考え、ノートに〝はな（花）〟と書き込みました。すると、その花に蝶々を誘き寄せることができ、そこを虫取り網で簡単に捕まえることができました。これは私の場合ですが、ほかの人はハシゴを出現させて木に登り、虫取り網で捕まえる方法を取るかもしれません。正直いって、ステージをクリアしていくだけならこのゲームは簡単です。でも、そういったいくつかのやり方や知恵の出し方を実感できるのが、このゲームの醍醐味でしょう。

（ライター／らいひ）



▲これは無理だろうと思える単語でも形になっちゃうのが本作の最大の魅力！　変わった方法でクリアできたときの達成感は格別。

Preview

新たなRPGを求める坂口博信氏が導き出す答えとは？

『ロストオデッセイ』や『ブルードラゴン』などで、その名を世に轟かせた職人集団ミストウォーカーと、任天堂の強力タッグが実現。本作は、フィールド上で発生するシームレスなリアルタイムバトルが魅力。さらに敵の弱点や、戦闘を優位に運べるポイントを「視る」ことによって戦況が変わる、独自のシステムが特徴的なRPGです。

物語は、主人公・エルザが属する傭兵団が、戦火を免れた緑豊かな半島「ルリ島」を訪れるところから始まります。人々から慕われる騎士を夢見て仕事に励むエルザ。ルリ島で最初の仕事にあたっている最中、エルザは不思議な力「ギャザリング」を身につけることに……。そして人々との触れ合いのなか、傭兵として、戦士として、人間としてのエルザの成長が丁寧に描かれています。

また、Wi-Fiコネクションを介した2つのオンラインモードも特徴的で、ほかのプレイヤーと最大6人で協力して戦う「討伐」と、プレイヤー同士による白熱の対戦「乱闘」も楽しむことができます。

そしてBGMには、『ファイナルファンタジー』シリーズで有名な植松伸夫氏を起用。早期購入特典として「ミニサントラCD」が付くので、ワタシはもう迷わず予約しました！





Wii	THE LAST STORY（ラストストーリー）
2011年1月27日発売	通常版：¥6,800（税込）、スペシャルパック：¥25,800（税込）
冒険 育成 ジャンル	RPG
メーカー	販売元：任天堂／開発元：ミストウォーカー
備考	プレイ人数：1人用／オンライン対応（最大6人）

超大作RPGがいよいよ発売！

坂口博信氏が率いるミストウォーカーと任天堂が共同開発。「視る」ことで、街や人、敵や戦場となる地形などに新要素を発見する、直感的なリアルタイムバトルRPGがまもなく登場！

（ライター／エマヌエル）

ストーリー STORY

ルリ島で出会った少女がエルザの運命を変える

戦争によって荒廃した帝国本土。そのなかでもルリ島は、戦火を逃れて繁栄を続けていた。傭兵の青年エルザは、幼い頃からの兄貴分・クォーク率いる傭兵団に身を置き、新たな仕事を求め、人々でにぎわうルリ島へやってきた。新しい雇い主は、島の領主であるアルガナン伯爵。仕事を成功させて伯爵の期待に応えることができれば、不安定で人々から嫌われる傭兵稼業から脱して出世できる。エルザたち傭兵団の憧れであり、夢でもある騎士になるため、この仕事はまたとないチャンスだった。

帝国本土防衛の要衝として、巨大な砲台が鎮座するルリ島。完全なる防備が敷かれ、一見平和そうだが、その裏では砲台が放つ絶大な魔力に誘われて、街の近くにはさまざまな魔物がうごめいていた。エルザたちの傭兵団に与えられた最初の任務は、そんな魔物たちが集まる、どこか神秘的で不思議な洞窟の調査。そこでエルザは、謎めいた「力」を手に入れる……。

キャラクター CHARACTER

エルザをフォローする個性豊かなキャラクター

傭兵団の仲間は、イベントなどの重要なシーンはもちろん、戦闘中や移動中もコミュニケーションをとってきます。戦闘時は、敵や味方の行動にあわせて、そのときの状況を伝えてくれたり、敵がどこから攻めてきているかなど、戦闘のヒントになることを教えてくれます。また、移動時も、まるでイベントシーンかと思うくらい話しかけてきます。そのボリュームは、駆け足で次の戦闘やエリアへ向かうと、キャラクター間の会話が途中で終わってしまうほど。会話の内容もシリアスなものから「はらへった～」といった、我々の日常でも起こりうる会話もあります。他愛のない普通の会話ですが、その会話が終わるまで、つい足がとまってしまいそう？



▲私たちが今日見たテレビ番組の話をするように冒険の話をする彼ら。ほかのゲームと少し違うリアリティあふれる掛け合いがそこにあります。

登場キャラクター

傭兵団は、リーダーで頼れるクォークを中心に、男性4人と女性2人で構成される。さらにヒロインのカナンも加わり、主要人物は7名に。それぞれ直接敵を攻撃する前衛系と、遠距離から攻撃や支援をする魔道士系に分かれ、得意とする武器や魔法の属性が異なる。



エルザ

この物語の主人公。幼くして身寄りを失ったあと、傭兵となって各地を巡り、戦い続けてきた青年。生きる糧を得るためだけに戦いを繰り返す日々に嫌気が差し、いつか騎士になりたいと夢見ている。



カナン

この物語のヒロイン。世間知らずのお嬢様で、実はルリ島を治めるアルガナン家の姫君。ルリ城の当主であり、叔父でもあるアルガナン伯爵の監視下で、閉塞した生活を強いられているが、いつか世界中を旅する夢を持つ。



クォーク

エルザたちの属する傭兵団のリーダー。幼い頃にエルザと出会い、それ以降、人生をともにしてきたエルザの兄貴分でもある。戦闘技術に長けているほか、依頼人との交渉もおこなったりしているため、仲間たちからの信頼は厚い。



タウン TOWN

人々の息づかいを感じられるリアルな街づくり

　ルリの街には多くの名所が存在します。街全体のランドマークともいえる巨大な門、街の中心を流れるナフル運河の上にある美しい中央広場などなど……。ほかにも、ルリの街の台所ともいえる食材市場マルシェでは、さまざまな食材を購入することが可能。価格が常に変動するので、安いときに仕入れ、高いときに売るという、ちょっとしたマネーゲームも楽しめます。街外れには、独特の雰囲気が漂う職人通りがあり、武器や防具の購入はもちろん、現在装備している武器や防具の強化が行える「鍛冶屋」や、正体不明のアイテムを見極めてくれる「鑑定屋」などがあります。また、一見すると人が通れないような細い路地も多く見られ、通常のRPGにあるような、綺麗に整った住宅は少ないようです。ファンタジーでありながらも、住人の生活観を感じるリアルな街がここにあります。


▲決して綺麗な並びとはいえないマルシェの市場。買い物や仕事で行き交う人々の生活観が如実に現れていて、リアルさを感じる。


▲装備システムも特徴的で、武器や防具の強化はもちろん、好きな見た目にカスタマイズ可能！　一部のパーツを取り外したり、「染料」を使うことで、防具を自分好みにできます。

システム／バトル SYSTEM/BATTLE

特殊な力「ギャザリング」で敵の注意を引く戦略性も

　ダンジョンやフィールドで起こるシームレスなリアルタイムでのバトル。戦闘を開始したシチュエーションによっては、防御力の低い魔道士系の仲間が真っ先に狙われてしまう場合もあります。そんなときこそ、エルザに宿った「ギャザリング」の力が有効になります。本作のバトルでは、敵が誰を狙っているのかを示す「ポインター」と呼ばれる線が、敵と味方のキャラクター間に描かれています。このポインターを頼りに、敵がどこから誰を狙っているかを把握することができるので、魔道士などが狙われているときは「ギャザリング」を発動すれば、すべての敵がエルザに強制的に注目するようになります。その間、仲間の呪文の詠唱を邪魔する敵をおびき寄せることが可能になるので、戦闘を優位に進めることができるでしょう。また、戦闘中も街やフィールドと同様に、地形や敵の特徴など、周囲のものを「視る」ことでさまざまなことが起こります。例えば、敵の射撃部隊が駐留する場所にあるオブジェクトを「視る」ことで、魔法を使って橋や岩を落とすといった特別な指示を、仲間に出すことも可能です。もしかすると、不利な戦況を一瞬で覆せるようなきっかけも見つかるかもしれません。また、エルザはボウガンによる遠隔攻撃が行えます。普通に遠隔攻撃をすることもできますが、敵の隊列がこちらに気づいてない場合は、見つからないように近づき、身を潜められる場所から不意打ちをするといった行動も可能。敵の回復をするやっかいな魔道士を真っ先に倒すといった戦略的な戦闘なども行えます。整った隊列を撹乱し、味方の攻撃のチャンスを生む。戦場の「秩序と混沌」を操ることが、勝機をつかむ最大のきっかけになるのです。さらに、物語が進むと、味方へ細かい指示が出せるコマンドモードが使用可能になり、オートバトルでは使用しない魔法や技を指示できます。この間は、戦闘で流れる時間が止まるため、じっくり考える時間も生まれることでしょう。RPGでありながら、ACTとしての操作性、FPSのような爽快感、さらにSLGのような戦略性。さまざまなゲームのイイところを上手に取り入れた欲張りゲームといえます。

▶禍々しい姿の巨大な敵が出現。どこかにある弱点や、一発逆転を狙えるきっかけを「視る」ことができるか？





◀「ギャザリング」で敵の注意を引きつけた状態。これなら画面奥にいるジャッカルの魔法で敵を一網打尽にできる！


セイレン

　豪快な大酒のみで、傭兵団のムードメーカー的な存在である二刀流の女剣士。口は悪いが、仲間のことを思いやる一面も見せる人情派でもある。戦いを楽しみ、危険を顧みずに矢面に立つ、傭兵団の斬り込み隊長。


ユーリス

　傭兵団で最年少の魔法使い。口数は少なく無愛想な反面、実力は折り紙つき。傭兵稼業に身を置くことは生き抜くための手段だと割り切っている。幼少の頃に父が失踪し、母もその後に亡くなった、天涯孤独の少年。


ジャッカル

　軟派で斜に構えているが、芯は強く頭も切れる軽妙洒脱な色男。常に陽気なものの、セイレンとはよく喧嘩をしてしまう。魔法での攻撃がメインで、さらに剣を扱った戦闘もこなすことができるオールラウンダー。


マナミア

　よく言えば神秘的、悪く言えばどこか抜けた、不思議な雰囲気を持つ女性の回復魔法使い。にじみ出る母性は、彼女の出生と成長の秘密に起因しているらしい。そのスレンダーな身体からは想像もつかない大食らいでもある。

Preview
PSP Another Century's Episode Portable

●2011年1月13日発売 ●ACT ●バンダイナムコゲームス ●¥6,279(税込)

ハイスピードロボットバトルの最新作が、PSPで登場!

人気のロボット作品に登場する機体を操作できるACT最新作。「機動戦士ガンダム00」や「VS騎士ラムネ&40炎」など、新日織り交ぜた20作品のロボットが参戦し、作品の垣根を越えたロボットバトルが楽しめる。お気に入りのロボットを駆って、さまざまなミッションをクリアしていこう。また、最大3人でのマルチプレイも可能。僚機と協力して攻撃する「コンビネーションアタック」など、マルチプレイならではのアクションも用意されている。



▲1機の敵に対して、僚機と集中攻撃を仕掛ける「コンビネーションアタック」。

Preview
PSP スロッターマニアP マッハGoGoGoⅢ

●2011年1月6日発売 ●SLG ●ドラス ●¥4,725(税込)

名作アニメ「マッハGoGoGo」をパチスロで楽しもう

タツノコプロが制作し、1967年にテレビ放映されて以来、世界中で人気のアニメ「マッハGoGoGo」。そのアニメをモチーフにしたパチスロシミュレータ第3弾がPSPで登場。設定値を変更したり、ボーナスフラグを自由に立てることができたりと、細かい内部データの調整が可能となっている。プレイ情報の確認や、オートプレイなどのサポート機能も充実。また、収録されているすべてのBGMとボイスを聞くことができるライブラリも搭載されている。



▲フラグを立てることで、普段はなかなか見られない演出がいつでも確認できる。

Preview
Xbox 360 ストークト：ビッグエアーエディション

●2011年1月13日発売 ●SPG ●ラッセル ●¥6,280(税込)

実在の山々を舞台に、ハイスピードなスノーボードを体験!

大自然の中をハイスピードで滑り降りる爽快感が楽しめる、本格スノーボードゲーム。日本の富士山やアメリカのシュクサンなど、ステージはすべて実在の山々がモデルになっている。めまぐるしく変化する天候や、風向き、雪質などがプレイに影響を与え、大自然を相手にする臨場感が味わえる。空中で回転したり、ボードを掴んだりしてトリックを決めることでレースのポイントがアップ。溜まったポイントで、新たなボードやウェアを手に入れられる。



▲ウェアやボードは、海外の有名メーカーが実際に販売しているものが登場する。

Preview
PS3 Xbox 360 ARCANA HEART3（アルカナハート3）

●2011年1月13日発売 ●ACT ●アークシステムワークス ●通常版¥7,140(税込)、すっごい!限定版¥9,660(税込)

可憐な美少女たちが戦う人気対戦ACTシリーズ最新作

アーケードで人気を博した対戦アクションのコンシューマ第3弾。新規に登場した3人を含む、23人の可憐な女の子たちを操って、本格的な対戦を楽しもう。戦闘をサポートする聖霊「アルカナ」をキャラクターと組み合わせることで、自分だけの戦い方や戦略が生み出せる。また、1つのボタンをタイミングよく押していくだけで簡単にコンボや超必殺技が出せる「シンプルモード」を搭載。初心者でも、迫力の対戦が楽しめるようになっている。



▲超必殺技発動時には、美少女たちの美麗なカットインアニメーションが表示される。

Preview
PSP ニコリの数独+3 第二集 ～数独カックロ 美術館 ひとりにしてくれ～

●2011年1月13日発売 ●PZG ●ハムスター ●UMD版：¥2,940(税込)、DL版：¥2,400

やりごたえ抜群のペンシルパズルが500問!

空いているマスに数字を書き込んでいく「数独」など、全500問のペンシルパズルが遊べる問題集。数独のほかに、余計な数字を塗りつぶしていって、同じ列に同じ数字が並ばないようにする「ひとりにしてくれ」など、ルールの違う全4種類のペンシルパズルを収録。ランダム出題モードや、大きなサイズのパズルなど、遊び方もいろいろだ。すべての問題は、ペンシルパズル専門誌を出版するニコリが監修。いつでもどこでも手軽に本格パズルが楽しめる。



▲アドホック通信機能を使って、最大4人での早解き対戦をすることもできる。

Preview
PS3 Xbox 360 007／ブラッドストーン

●2011年1月13日発売 ●A・AVG ●スクウェア・エニックス ●¥7,980(税込)

ジェームズ・ボンドになって、特殊任務を遂行せよ!

イギリスの諜報部員の活躍を描いた人気映画シリーズ「007」。本作はその主人公である「ジェームズ・ボンド」となって、特殊任務に挑むTPSだ。シナリオは、映画「007 ゴールデンアイ」などの脚本・原案を手がけた脚本家による完全オリジナルとなっている。また、キャラクターグラフィックは「007」シリーズ最新映画で出演している俳優を再現しており、声の出演も、ダニエル・クレイグやジュディ・デンチらオリジナルキャストが担当。なお、音声は日本語吹き替えに切り替えることもできる。ボンドが任務のために赴くのは、モナコやバンコク、イスタンブールなど世界各国におよび、各地の重要施設などに侵入することとなる。任務を達成するために、諜報部員らしく自らの身を隠しつつ敵地に潜入してもよし、正面から堂々と突入して敵をなぎ倒してもよしと、どのように行動するかはプレイヤーの判断に委ねられる。戦闘では、敵に接近してボタンを押すことで、敵との位置関係や場所に応じてさまざまな格闘攻撃「テイクダウン」を行うことができる。また、「テイクダウン」を成功させた回数に応じて、「フォーカス・キル」が可能。この「フォーカス・キル」を発動させることで、銃器を扱う際に自動で頭に照準が合い、簡単にヘッドショットが狙うことができ、映画さながらのボンドの正確な射撃を体験できる。また、映画ファンにはおなじみのボンド・カーなどによるカーアクションも楽しめる。



▲危険な兵器が敵の手にわたるのを阻止し、国際的な陰謀を阻止するために任務を遂行しよう。



▲主人公のジェームズ・ボンドのグラフィックは、ダニエル・クレイグのものとなっている。

Preview
Xbox 360 Mass Effect 2

●2011年1月13日発売 ●RPG ●マイクロソフト ●¥7,140(税込)

広大な宇宙を駆けめぐる、超本格ハードSF RPG

西暦2185年の宇宙を舞台に、人類の危機に立ち向かう兵士シェパードの活躍を描いた本格SF RPG『Mass Effect』の続編。前作から2年後、人類のコロニーが丸ごと消滅するという事件が立て続けに発生。この事件をきっかけに、人類の滅亡を目論む新たな脅威の存在を知ったシェパードが、その勢力の正体を探り、人類滅亡を阻止するために宇宙へと再び旅立つことになる。仲間たちとともに、未知の惑星へと降り立ち、調査していくことで、新しく仲間を増やしたり、敵の正体につながる情報を得たりできる。また、仲間や異星人との会話中には、シェパードがどのように話し、振舞うかを選択可能。相手の会話を遮ったり、場合によっては殴ったりなんてこともできる。そして、そういった行動の1つ1つがストーリーにも影響を及ぼしていく。戦闘は、リアルタイムで敵を倒すTPSスタイルとなっている。敵が周囲にいると、フィールドからシームレスで戦闘に移行し、仲間とともに警戒態勢に入る。障害物に身を隠しながら敵に接近し、装備した火器で攻撃していこう。アビリティを使えば、周囲の時間を一時的に止めて、その間に仲間に指示を出すこともでき、アクションが苦手なプレイヤーでも緊迫感のある戦闘を楽しめる。また、銀河各地の惑星で仲間にした兵士は、それぞれ近接型、後方支援型など、攻撃スタイルも異なり、装備できる武器などにも違いがあるので、自分なりの部隊を編成する楽しさも味わえる。



▲TPSスタイルの戦闘では、敵を囲むなど仲間に的確な指示を出すことも重要となる。



▲未知の惑星へと降り立ち、異星人の仲間を増やして、最強の独立部隊を作り上げよう。

Preview
DS えいごで旅する リトル・チャロ

●2011年1月20日発売 ●ETC ●任天堂 ●¥3,800(税込)

奥深い物語が人気のリトル・チャロで英語を学ぼう

2008年にNHKで放映開始され、現在は続編が放映中の「リトル・チャロ」がDSで登場！本作は、リトル・チャロの第1期をベースにしたストーリーを収録しており、チャロの視点で物語は進む。すべてのセリフが英語音声で収録されており、プレイ中にいつでも日本語・英語表記、字幕なしを切り替え可能。自分の英語スキルに合った進め方をできるのが特徴だ。そのほか、原作にはないストーリーも収録している。



◀ゲームの途中で英語での問題が出される場面も。

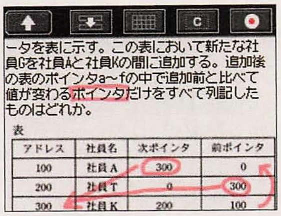
Preview

DS 技術評論社監修 基本情報技術者DS

●2011年1月20日発売 ●ETC ●ファースト ●¥5,040(税込)

人気資格試験の勉強が効率よくできる

情報処理の人気試験である「基本情報技術者試験」の対策ソフト。本作には平成22年秋季試験までの過去10年ぶんの試験問題がすべて収録されている。それぞれの問題には、図表を用いた詳しい解説や、ポイントごとに用語や公式を表示することができる。また、画面に書き込みができるメモ機能や、カスタマイズ出題機能を搭載し、苦手分野、正解率、出題時期などをピックアップできるのがうれしい。



◀タッチペンを使って、下画面に直接書き込みができる。

Preview

Xbox 360 Kinect ジョイライド

●2011年1月20日発売 ●RCG ●マイクロソフト ●¥5,880(税込)

ゲームの常識をくつがえす新感覚の操作感を体験しよう

コントローラもハンドルも使わない、まったく新しいタイプのRCG。ハンドル操作を模した腕を振ったり、体を動かすことでクルマを操作できるので、だれでも簡単にプレイできる。画面分割での協力・対戦プレイにも対応。さらにXbox LIVEを介して最大8人でのオンライン対戦も可能なので、世界中の人たちとレースを楽しめる。コースに設置されたジャンプ台でトリックを決めたり、ショートカットやアイテムを使ってゴールを目指せ。



▲ミサイルによる攻撃もできる。ライバルを蹴散らしてトップを狙え！

Preview

DS ぞんびだいすき

●2011年1月20日発売 ●ACT ●チュンソフト ●¥5,040(税込)

大量のゾンビを操り牧場を復興しよう!

さまざまなゲームに敵として登場する「ゾンビ」を、主人公として操る異色のゲームが登場！森の中にある牧場で幸せに暮らしていた人々。しかし、ある日突然悪人たちに襲われてしまう。みんな死んでしまったかのように思われたが、謎のガスの影響か、牧場の人々はゾンビとして生まれ変わってしまった。彼らは牧場を復興するために、悪人たちに奪われた「だいじなもの」を取り返しに行くことになるのであった。



◀着ている服の色別に、ゾンビを操ることができる。

Preview

PS3 Xbox 360 魔人と失われた王国

●2011年1月20日発売 ●ACT ●バンダイナムコゲームス ●¥7,329(税込)

魔人と協力して謎を解くファンタジー・ギミックアクション

本作の主人公は森に住み、動物と話ができる人間の盗賊。主人公の目的は「闇」から故郷の森を守ること。百年前に闇におおわれて滅びた王国で、闇を浄化する特別な力と記憶を失った魔人を主人公が助け出すところから物語は始まる。プレイヤーは主人公を操作して魔人に指示を出し、闇の王国を進んでいくことになる。広大なマップを魔人と協力して歩き回り、主人公を成長させながら、魔人の失われた"ちから"を取り戻していこう。主人公は盗賊らしく素早い動きで敵をかく乱したり、魔人が行けない場所に移動したりできるのが特徴。ただし、普通の人間なので、王国に住む"闇の兵"には非力。一方、魔人は動きは遅いが腕力が強いので、重い扉を持ち上げたり主人公を高いところに運んだりできるほか、ちからが封印された実を食べることで失われた能力を取り戻せる。主人公と魔人の特徴を理解して、マップに仕掛けられたパズルギミックを解き明かそう。2人の友情を高めることで発動できる強力なコンビネーション技を駆使して"闇の兵"を打ち倒せ！

斬新なシステムを持ちながら、なぜか懐かしい表現で作品の世界を演出している部分も特徴の1つ。影絵の描写と童話のような不思議な魅力で再現される魔人の過去は見どころだ。100年前、王国が闇に覆われた原因は？ なぜ魔人は封印されたのか？ 魔人の記憶に眠る、助けられなかった少女とは？ 魔人の記憶を取り戻し、世界の謎を解き明かそう。



▲魔人と協力して闇の兵を攻撃する場面。状況に応じた使い分けが重要だ。



▲マップに配置されたギミックを利用したアクション。パズル的な要素も満載。

Preview

DS 怪獣バスターズ パワード

●2011年1月20日発売 ●ACT ●バンダイナムコゲームス ●¥5,040(税込)

人類の知恵と科学を駆使してウルトラ怪獣を狩ろう!

ウルトラ怪獣を人間の力だけで倒すという、今までのウルトラマンゲームとは一味違うACT『怪獣バスターズ』の最新作が登場。本作では新登場の怪獣20体を含むさまざまな新要素が搭載されている。前作同様にプレイヤーは怪獣に対抗するために結成された"怪獣バスターズ"の戦闘部隊の一員となり怪獣を討伐することになる。ミッションを受注して、怪獣を狩り、装備を開発するというのが基本的なゲームの流れだ。武器は9種類あるので戦う怪獣によって使い分けることが重要となる。また、防具には特定の装備を組み合わせることで発動するMAリンクがある。これにはステータスが上昇したり、与えるダメージが増えるといったさまざまな効果があるので有効に活用しよう。なお、原作と同じくこれらの武器や防具を開発するには研究員の助けが必要になる。ゲームを進行することで仲間になる研究員に研究を依頼し、装備のレシピを入手していこう。研究員によって得意分野が違うので、研究員の配置の仕方も重要だ。マルチプレイももちろん前作同様に可能。3人でバギーに乗り込み、操作を別々に担当する、といったこともできる。



▲銀河皇帝カイザーベリアルも登場。仲間と協力して強敵を撃破しよう。



▲ウルトラマンメビウスに扮した偽物。正体を暴き正義の一撃を狙え。

Preview

PSP キングダム ハーツ バース バイ スリープ ファイナルミックス

●2011年1月20日発売 ●RPG ●スクウェア・エニックス ●¥6,090(税込)

初代につながる『キングダム ハーツ』の序章

ディズニーとスクウェア・エニックスのコラボレーションから生まれた大人気RPGの最新作が登場。本作は初代『キングダム ハーツ』の主人公ソラが"キーブレード"を入手するよりも前のストーリーを描いた『キングダム ハーツ バース バイ スリープ』に新要素を加えたもの。イベントシーンのボイスがすべて英語になっているほか、最強クラスのボスキャラクター「ARMOR OF THE MASTER」や、連携技「ユニオンラッシュ」「バンドルボンテージ」の追加などがある。主人公は『KHBbS』同様にヴェントゥス、テラ、アクアの3人。バトルは前作よりさらに遊びやすく進化しており、簡単な操作で爽快感が味わえるようになっている。ボタン1つで出せる通常攻撃と、あらかじめセットした技や魔法を発動できるデッキコマンドの2種類を駆使して戦おう。なお、敵にダメージを与えれば「コマンドゲージ」と呼ばれるゲージが増加し、このゲージを満タンにすることで、敵に大ダメージを与えられる"フィニッシュコマンド"を使用できる。フィニッシュコマンドのなかには特殊な効果を持つものもあるので、状況に合わせて使い分けていくのが戦いに勝つコツとなる。そのほか、アドホック通信を利用したコンテンツが充実しているのも特徴。最大6人での通信対戦や協力プレイが可能なほか、コマンドを成長させられるボードゲームやレースゲームも用意されている。仲間と協力して冒険の旅に出よう。



▲暖かく穏やかな島デスティニーアイランドで出会った少年たち。この2人は……。



▲アリーナモードで使える連携技「ユニオンラッシュ」。ボタンを押すたびに攻撃を繰り出す。

Preview

PS3 ウィザードリィ ツインパック

●2011年1月27日発売 ●RPG ●アクワイア ●¥6,090(税込)

ダンジョンRPGの名作がお得なセットになって登場

探索型ダンジョンRPGの不朽の名作『ウィザードリィ』。本シリーズの最新版『囚われし亡霊の街』が、前作『囚われし魂の迷宮』とセットになってパッケージで登場。『囚われし魂の迷宮』はPS3でオンライン配信され、好評を博した作品。『囚われし亡霊の街』は、前作のシステムをベースに新要素と改良を加えた新作となる。始まりの拠点から冒険が始まり、街を脱出するのが主な目的。冒険を進めることで街をおおう呪いの存在を知ることになる。



▲戦闘に戦闘を重ね、強力なアイテムを取得してパーティを強くしていこう。

Preview

PSP 俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル

●2011年1月27日発売 ●AVG ●バンダイナムコゲームス ●通常版：￥6,804（税込）、限定版：￥11,004（税込）

「俺の妹」が小説、コミック、アニメに続いてゲームでも登場！

既刊7巻が累計230万部を超える人気のライトノベルシリーズ「俺の妹がこんなに可愛いわけがない」が、PSPで満を持して登場！　ごく普通の男子高校生である主人公「高坂京介」は、数年前から妹「桐乃」と兄妹なのに挨拶も交わさない冷えきった関係になっていた。ある日、京介が玄関に落ちているアニメのDVDケースを発見したことをきっかけに、妹から突然人生相談を持ちかけられ、周囲をも巻き込んで事態が急変してゆく。



▲妹の桐乃はファッション誌の読者モデルであり、県内でも指折りの優等生だが……。

Preview

PSP PS2 エビコレ+ アマガミ

●2011年1月27日発売 ●SLG ●角川ゲームス ●※1

ファンからの要望に応え、アマガミがPSPでも登場

人気恋愛SLG「アマガミ」がPS2&PSPで再登場。本作では会話モードがシーン再生可能になったほか、新規書き下ろしでストーリーが展開されるミニゲーム「アマガミ ぬくぬくまーじゃん」が楽しめるなど、さまざまな要素が追加されている。そのほか、PSP版ではイベント中、アナログスティックで画面を上下に動かすことが可能。また、数量限定購入特典として、人気作家たちが描くオムニバスストーリー集「アマガミ -Various Artists- 0」が付属する。



▲PSP版はアナログスティックを使ったイベント中の視点移動が可能に。

Preview

PSP 喧嘩番長5～漢の法則～

●2011年1月27日発売 ●ACT ●スパイク ●UMD版：￥5,229（税込）、DL版：￥4,200（税込）

喧嘩もキャラもストーリーもすべてが熱くパワーアップ！

2005年から続く『喧嘩番長』シリーズの第5作。本作は、PSP版『喧嘩番長』の集大成にして最終章となる。今回の舞台は、さまざまな高校やチームが勢力争いを繰り広げる阿弥浜沿線。高校のうちの1つ、鶴目高校に主人公の成瀬直人が転校してきたことにより物語が始まる。転校して早々に鶴目高校の内部抗争に巻き込まれる主人公。このことが阿弥浜の勢力図に変化を生じさせることになり、やがては繁華街なども含んだ沿線全体のパワーバランスを揺るがす存在になっていく。

今作に根底に流れるテーマは「男たちの絆」。5つの高校に加えて、地域のチームとの大抗争によって展開していく、男同士の友情を深く描いたものとなっている。

バトルシステムは、従来の『喧嘩番長』シリーズ同様の喧嘩システムを採用。流れとしては敵対する相手に「メンチを切り」（にらみつけて）、「タンカを切る」（喧嘩を売る）というものになっている。そのほか今作では、敵からの攻撃を受け続けたときに発生するイライラを爆発させることで、大幅にパワーアップする「ブチギレモード」を搭載。ブチギレることにより、敵からの攻撃にひるむことなく、豪快なバトルを楽しめる。

また、シリーズ恒例のヒロインとの恋愛も健在で、登場ヒロイン数も過去最大。多彩な恋愛を楽しめる。そのほか、子犬の育成や協力プレイ、ミニゲームなど、まさに『喧嘩番長』の集大成にふさわしいボリュームを誇る。



▲新要素「ブチギレモード」が発動すると、大幅にパワーアップし爽快感もアップ！



▲拾って育てている子犬をきっかけとして、ヒロインとの交流が始まる場合もある。

Preview

PSP CHAOS；HEAD らぶChu☆Chu!

●2011年1月27日発売 ●AVG ●5pb. ●￥5,040

あの『CHAOS;HEAD』がラブコメディに!?

前作『CHAOS;HEAD』で妄想を現実にする能力者・ギガロマニアックスとして覚醒した主人公の西條拓巳。本作は、引きこもり一歩手前のオタクな主人公・拓巳がリア充ライフを目指して脱オタを試みる物語である。本作の舞台は夏の渋谷。前作で崩壊したはずの渋谷がなぜ正常な姿を保っているのか、いつの間に季節が夏になったのか、拓巳はまったく記憶がない。拓巳の心象世界で描かれる脱オタへの葛藤、そして「星来オルジェル」との運命は？



▲女の子たちはみんな拓巳のことが大好き（ただし妄想）。

Preview

PS3 シューティングスタジオ

●2011年1月27日発売 ●STG ●SCE ●￥3,980（税込）

映画の主役気分で敵を撃破せよ！

PlayStation Moveと体を使ったボディアクションで楽しめるシューティングゲームがSCEから発売される。映画の撮影スタジオを模したステージが舞台で、監督の演技指導に従って、撃ったり避けたりして、まるで映画の主役のような気分を味わえる。戦いの場面は海底、地下鉄、西部劇、銀行といった具合に、夢物語のような場所から現実的な場所までさまざま。出現する敵もガンマンからロボットまで幅が広い種類が用意されている。



▲銀行に押し寄せる強盗ロボット集団。巧みなシューティングで敵を破壊しよう。

Preview

PSP 戦場のヴァルキュリア3

●2011年1月27日発売 ●S・RPG ●セガ ●UMD版：￥6,279（税込）、DL版：￥5,600（税込）

歴史を変えた名もなき戦士たちの物語

コミック、TVアニメなども人気の『戦場のヴァルキュリア』シリーズの最新作である『3』が満を持して登場！　舞台となるのは、かつて世界を救った「ヴァルキュリア」の伝説が根付く征暦1930年代の架空のヨーロッパ。帝国と連邦という2大強国に挟まれた小国「ガリア公国」で物語は展開していく。主人公は将来を嘱望された若き天才士官でありながら、冤罪の末に「ネームレス」と呼ばれる懲罰部隊の422部隊に落とされた「クルト・アーヴィング」。彼を含め、捨て駒のように扱われながら、戦場の最前線で戦い抜く「すべてを奪われた」ネームレスの戦いが描かれていく。注目すべきは登場人物すべてが背負うドラマの数々。スリリングな戦いをともに戦い抜くパートナーを選ぶことで、物語の結末が大きく変化していく。なお、クルト、リエラ、イムカの3人は、SP（スペシャルポイント）を消費することで「特殊化」を発動することができるが、SPはミッションごとに使用回数が決められているので、タイミングを見極めて使うことが戦術のカギとなる。また、本作では、部隊メンバーの兵種を自由に変更できるようになった。兵種は武器を持ち替えることで変更できるが、各キャラクターにはそれぞれ得意な兵種があるので、作戦に合わせた臨機応変な部隊編成が勝利の近道ともいえる。そのほか、マップの形状が進化し、以前にも増して大規模な戦闘が楽しめるようになっている。



▲3Dキャラクターとマンガの1コマのように擬音が描かれる特徴的な戦闘シーンは従来どおり。



▲成長システムは部隊全体に対してステータスごとにレベルアップさせていくシステムを採用。

Preview

PS3 Sly Cooper Collection（スライ・クーパー コレクション）

●2011年1月27日発売 ●ACT ●SCE ●￥5,980（税込）

『怪盗スライ・クーパー』シリーズ3部作、完全HD化&3D立体視対応！

PS2で発売されたACT『怪盗スライ・クーパー』シリーズ3作品がPS3で新登場！　主人公は、先祖代々続く誇り高き義賊の末裔の「スライ・クーパー」。個性豊かな仲間たちと協力し、怪盗ならではのアクションを駆使して、スタイリッシュで独特の世界観にひたりながら、世界各地を舞台にしたステージを駆け回ろう！　なお、コレクションパッケージ化にともない、日本初登場となるシリーズ第3作目『怪盗スライ・クーパー 3』もばっちり収録！



▲「青い光」を目印にロープの上を駆け抜けて、数ある怪盗アクションを駆使せよ。

Preview

DS そらのおとしものフォルテ ドリーミーシーズン

●2011年1月27日 ●AVG ●角川書店 ●通常版：￥6,090（税込）、DXパック：￥9,240（税込）

あの娘のあんなとこやこんなとこをタッチタッチ!!

第2期TVアニメ放映も絶好調だった『そらのおとしものフォルテ』がDSで登場。本作はイカロスやニンフなど、かわゆい女の子たちとコミュニケーションをとるAVG。主人公・桜井智樹による思春期の欲求を"中2の妄想"というシチュエーションで実現！　タッチペンでのおさわりが楽しめる!!　コミュニケーション中はフルボイスで、女の子たちにはドキドキの衣装も用意されているぞ!!



◀智樹を中心に巻き起こる、うらやましい出来事を体験！

※1　通常版：￥5,040（PSP、税込）、￥3,990（PS2、税込）　Limited Edition：￥8,190（PSP、税込）、￥7,140（PS2、税込）

Preview

PSP DEARDROPS DISTORTION

●2011年1月27日発売　●AVG　●サイバーフロント　●通常版¥6,090(税込)、限定版¥8,715(税込)

ライブハウスを通じて広がる青春+ロック!

PC版で人気のAVG『DEARDROPS』がPSPで登場。若き天才ヴァイオリニスト菅沼翔一は、ある事情で楽団での居場所を失った。音楽家としての道を閉ざされた彼は、ライブハウスで住み込みで働くことになり、そこでオーケストラとはまったく音楽性が異なる"ロックンロール"という新しい世界に触れる。PSP版では、新規書き下ろしのシナリオや、イベントCG、さらにはED曲の新規録音などオリジナルの追加要素を多数収録!



◀ロックバンドで熱唱するヒロインの1人、芳谷律穂。

Preview

PSP とある魔術の禁書目録

●2011年1月27日発売　●FTG　●アスキー・メディアワークス　●通常版¥6,279(税込)、限定版¥9,429(税込)

魔術vs科学の究極バトル、開幕ッ!

小説やアニメなど、さまざまなメディアで大人気の「とある魔術の禁書目録」が対戦格闘ゲームになって登場。本作は、上条当麻などのプレイヤーが直接操作するアタッカーと、インデックスなどの戦闘補助をするパートナーを組み合わせて戦う3D対戦格闘ゲーム。超能力や魔術などの必殺技の発動は、ド派手な演出で完全再現! さらに、操作も複雑なコマンド入力がなく、格闘ゲーム初心者でも安心して対戦を楽しめるシステムになっている。



▲アドホック・パーティーにも対応し、自宅でも気軽に対戦可能!

Preview

Wii ラビッツ・パーティ タイムトラベル

●2011年1月27日発売　●ETC　●ユービーアイソフト　●¥6,090(税込)

みんなで集まって時空を超えたイタズラをしちゃえ!

本作は地球征服を目論むカワキモキャラ"ラビッツ"たちを操り、パズルやダンス、さらに音ゲーまで、さまざまなミニゲームが楽しめるパーティゲーム。ステージは、恐竜時代やエジプト王朝、コロンブスの大陸発見といった歴史の節目が舞台になっており、ゲームの結果によっては人類の歴史が大きく変わってしまうことも? なお、画面分割での対戦のほかに、世界中のプレイヤーとオンラインを介した最大4人同時プレイも可能だ。



▲白熱するレースの舞台に選ばれたのは氷山に沈んだタイタニック号!

今月の廉価版情報

ここでは1月に発売される予定のすべての廉価版タイトルを掲載! 価格は安くなっても楽しさは変わらない、お買い得な作品を見逃さないように!

1月13日発売の廉価版タイトル

剣闘士 グラディエーター ビギンズ(ACQUIRE the Best)	PSP	アクワイア	UMD版:¥2,940(税込)、DL版:¥2,200(税込)
ウイニングポスト7 2009(コーエーテクモ the Best)	PSP	コーエーテクモゲームス	DL版¥2,200(税込)
無双OROCHI 魔王再臨(PSP the Best)	PSP	コーエーテクモゲームス	UMD版:¥2940(税込)、DL版:¥2,400(税込)
マクロス アルティメットフロンティア(PSP the Best)	PSP	バンダイナムコゲームス	¥2,800(税込)
梅沢由香里のやさしい囲碁(マイコミBEST)	PSP	毎日コミュニケーションズ	¥2,940(税込)
将棋が強くなる 激指 定跡道場(マイコミBEST)	PSP	毎日コミュニケーションズ	¥2,940(税込)

1月20日発売の廉価版タイトル

みんなのおすすめセレクション 戦国無双3	Wii	コーエーテクモゲームス	¥2,800(税込)
みんなのおすすめセレクション 桃太郎電鉄2010 戦国・維新ヒーロー大集合!の巻	Wii	ハドソン	¥2,800(税込)
メモリーズオフ6 ~T-wave~(2800セレクション)	PSP	5pb.	UMD版:¥2,940(税込)、DL版:¥2,100(税込)
家庭教師ヒットマンREBORN! 絆のタッグバトル(Best Collection)	PSP	マーベラスエンターテイメント	UMD版:¥2,940(税込)、DL版:¥2,400(税込)
龍が如く4 伝説を継ぐもの(PlayStation 3 the Best)	PS3	セガ	¥3,990(税込)

1月27日発売の廉価版タイトル

アーミーオブツー:The 40th Day(EA BEST HITS)	PS3	エレクトロニック・アーツ	¥3,129(税込)
ファイトナイト ラウンド4(英語版)(EA BEST HITS)	PS3	エレクトロニック・アーツ	¥3,129(税込)

Preview

PSP つくものがたり

●2011年1月27日発売　●フリュー　●AVG　●¥6,090(税込)

僕たちが知らない妖(アヤカシ)のいる世界

近年、増加し続ける凶悪犯罪……その原因は、私たちの世界とは違う「妖界」に住む妖(あやかし)の仕業だった。普通の人には見えない妖。主人公・石神優斗は、妖の手で凶悪化したクラスメイトの手で傷を負う。その日から彼は妖が見えるようになってしまうのだった。本作は、妖によって起こるさまざまな事件を調査すべく結成された秘密組織「妖対策室」に入り、学園内を探索して妖と戦っていくアドベンチャーRPG。

ゲームはアドベンチャーパートとバトルパートの2つに分かれて進行していく。アドベンチャーパートでは、さまざまなキャラクターと交流しながら学園を探索して情報を集め、「付喪神(つくもがみ)」と呼ばれる護り神を召喚するのに必要な材料「憑代(よりしろ)」と「言霊(ことだま)」を集めていく。バトルパートでは、アドベンチャーパートで集めた情報や、憑代と言霊を組み合わせて付喪神を召喚し、事件の原因となった妖と戦っていく。なお、敵となる妖にはそれぞれ属性があり、戦う相手の強属性の付喪神を召喚すればバトルが優位になる。

また、学園が舞台となる本作では、学園生活ならではの甘酸っぱい体験ができる。堀江由衣さんや釘宮理恵さん、遊佐浩二さんといった、豪華声優陣が演じる魅力あるキャラクターと友情や恋愛体験をして交流を深め、そのなかで言霊を見つけ、人間としても「妖対策室」の一員としても成長していこう。



▲平々凡々な主人公に見えるようになった付喪神。なにやら言い寄られているようだが?



▲集めた「言霊」は特殊技としても使用することができる。たくさんの言霊を集めよう!

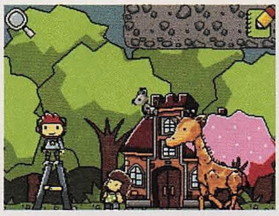
Preview

DS ヒラメキパズル マックスウェルの不思議なノート

●2011年1月27日発売　●KONAMI　●PZG　●¥3,980(税込)

いろんなナゾをコトバでカイケツしよう

欲しいアイテムの名前をノートに書き、思いのままに出現させるスクリブルノーツの見習いマックスウェルとなり、人々の願いを叶えよう。本作は、タッチペンで書いた言葉がアイテムになり、それを使って課題をクリアしていくパズル。屋根の上のネコと下の女の子を再会させたい、そんな場合は女の子をキリンに乗せたり、脚立を出して登らせたり……。クリアの方法はアナタのヒラメキしだい!



◀コトバで出せるアイテムは2万語に対応している。

Preview

PS3 Xbox 360 マインドジャック

●2011年1月27日発売　●スクウェア・エニックス　●STG　●¥8,190(税込)

新機軸「他者乗っ取りゲー」ついに登場

2031年、独自のネットワーク機能で世界中で爆発的にヒットしたヘッドセットコントローラー。それには他者の意識を乗っ取るという恐るべき機能「マインドハック」が隠されていた。本作は、このヘッドセットを装備しているNPCや敵キャラクターの意識を乗っ取り、プレイヤーが意のままに動かすことができる「マインドハック」システムを搭載した新機軸のTPS。壁や障害物を背にしたカバーアクション、敵を盾にするヒューマンシールドなど、TPSのトレンドともいえるアクションもバッチリ踏襲している。多勢による正面からの猛攻など不利な状況で、敵陣の後方にいる兵士にマインドハックをかければ、後方から敵勢力を一掃することも可能だ。操れる人間は兵士だけではなく、道行くサラリーマンやキャビンアテンダントなど多数。さらに、ロボットや生体兵器などのAIを乗っ取ることも可能。マインドハックで意識を乗っ取れない相手には隷属化プログラムを送り込む「マインドスレーブ」でプレイヤーに従属させることもできる。また、ネットワークモードにつなげれば、世界中のプレイヤーと自分の進行中のゲームを共有することができる。一緒に行動して、助けてくれるプレイヤーもいれば、敵勢力に加担して、こちらのゲーム進行を邪魔するプレイヤーも存在する。いつものキャンペーンモードでもほかのプレイヤーが介入することで別の展開が生まれ、常に新鮮なプレイができる。



▲乗っ取ったキャラクターには固有のアクションがある。この兵士はどんな能力だろうか?



▲一筋縄ではいかなそうな巨大なロボット。マインドハックで翻弄して倒せ!!

大人になった怪獣少年たちへ

45年間の「ウルトラ」シリーズに見る永遠に色あせない怪獣たちの魅力



『怪獣バスターズ パワード』発売応援企画

怪獣を愛してやまない人たちへ送る特別企画が実現！　2011年1月に発売される、人間VS怪獣という驚異の戦いを描いたACT『怪獣バスターズ パワード』。その作品に登場する怪獣たちのTV放映当時のスチール写真とともに、怪獣造形師・品田冬樹氏の特別インタビューをお届けする。なぜ僕らは怪獣に惹かれるのか？　その答えを探るディープなトークをお見逃しなく。



怪獣造形師

品田冬樹が語る

怪獣の魅力

ゲームと同じくらい怪獣が好きな弊誌編集長が、怪獣を熟知する品田氏に直撃。各怪獣に対するコメントにも注目!!

ウルトラ怪獣大博覧会 ULTRA MONSTER EXHIBITION

品田氏が『怪獣バスターズ パワード』に登場する怪獣たちを語る！

●「ウルトラ」シリーズ年表①

1966／1	「ウルトラQ」放映開始
／7	「ウルトラマン」放映開始
1967／10	「ウルトラセブン」放映開始
1970／9	「ウルトラファイト」放映開始
1971／4	「帰ってきたウルトラマン」放映開始
1972／4	「ウルトラマンA」放映開始
1973／4	「ウルトラマンタロウ」放映開始
1974／4	「ウルトラマンレオ」放映開始
1979／4	「ザ☆ウルトラマン」放映開始（アニメ作品）
1980／4	「ウルトラマン80」放映開始
1993／12	「ウルトラマンパワード」発売（アメリカとの共同制作によるビデオシリーズ）
1996／3	「ウルトラマンゼアス」公開（劇場用新作映画）
／9	「ウルトラマンティガ」放映開始（ウルトラマン生誕30周年記念作品）
1997／4	「ウルトラマンゼアス2」公開
／9	「ウルトラマンダイナ」放映開始
1998／9	「ウルトラマンガイア」放映開始



宇宙忍者 バルタン星人

ウルトラマン 第2話「侵略者を撃て」より

「昆虫タイプの生き物が進化して人型になったら……というアプローチの宇宙人です。でっかいハサミが魅力ですよね」



風船怪獣 バルンガ

ウルトラQ 第11話「バルンガ」より

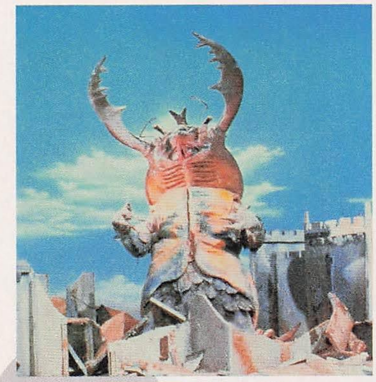
「なんでも吸収する怖い怪獣で、この回の最後に流れるメッセージがなにより印象的でした」



透明怪獣 ネロンガ

ウルトラマン 第3話「科特隊出撃せよ」より

「ネロンガはボヨンボヨンした、動くと重そうに感じられる肉感が特徴的ですよね。アクションの冴えが怪獣に出てきたはしりです」



磁力怪獣 アントラー

ウルトラマン 第7話「バラージの青い石」より

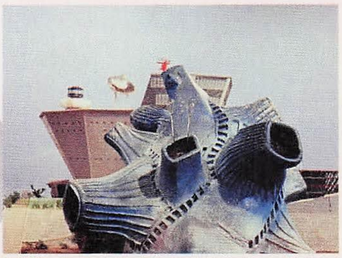
「昆虫型怪獣は表現するのが難しいのですが、アントラーは、クワガタやカブトムシ、アリジゴクを合わせた、魅力的な怪獣ですね」



どくろ怪獣 レッドキング（二代目）

ウルトラマン 第25話「怪彗星ツイフォン」より

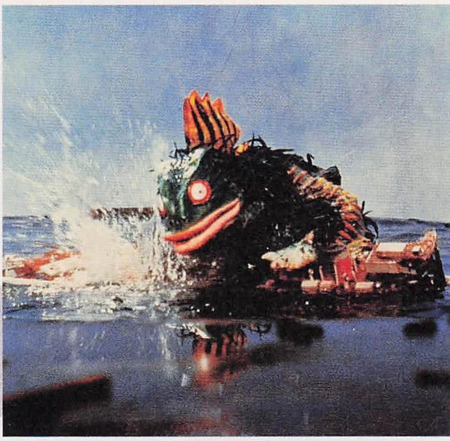
「粗暴な怪獣で、ゴモラが柔ならコイツは剛という感じです。レッドキング登場回はほかの怪獣も登場するので、お得感がありました」



四次元怪獣 ブルトン

ウルトラマン 第17話「無限へのパスポート」より

「ブルトンの回は、飛行機がはいずり、戦車が空をとぶという奇妙に演出された空間と、ブルトン自体の造形が特徴的でした」



海獣 ゲスラ

ウルトラマン 第6話「沿岸警備命令」より

「子どもの頃からチョコが好きという設定の怪獣だと思ってたんですが最近違うって聞いてびっくりしました（笑）」

「ウルトラQからウルトラセブンの流れで人生が狂ってしまった（笑）」

テレビに映った怪獣が原体験

弊誌編集長（以下、千木良） さっそくですが、品田さんの怪獣の原体験を教えてください。

品田冬樹（以下、品田。敬称略） 僕は昭和34年（1959年）生まれで、「ウルトラQ」が放映開始したのが6才のころなんですが、その前から「ゴジラの逆襲」や「大怪獣バラン」といった映画をテレビで放送時に見ていました。原体験というとそこになりますね。それと「ウルトラQ」から始まった「ウルトラシリーズ」にもかなり影響を受けています。「ウルトラQ」の第1話が放送されたのが、1月2日だったと思うのですが、お正月気分のときにテレビを点けたら、見たことのない2体の怪獣が映っていて、かなり衝撃を受けました。それから毎週1体ずつ新しい怪獣が登場するという、子どもにとって夢のような日々が始まったわけです。そして「ウルトラマン」「キャプテンウルトラ」「ウルトラセブン」と番組が続いていき、この流れで人生が狂ってしまったというか（笑）。それ以前の怪獣は、恐竜の生き残りという設定が多かったのですが、宇宙から来た生物や次元を越えた生物など、バラエティ豊かな怪獣たちが次々と生まれていきました。しかも怪獣自体が監督によってさまざまな描かれ方をしているのが特徴的でおもしろかった。例えば、生物的な怪獣を好んで描く人がいれば、社会から忌み嫌われる存在としての怪獣を描く人もいましたし、世間に対して直接伝えられないタブーについて、怪獣を通じてメッセージを発信しようとする人もいました。当時は、若い作家や演出家たちが、自分たちの思いを怪獣というフィルタをとおして発信していたのかもしれませんね。それが「ウルトラセブン」放送時には、侵略する側とされる側の実情まで描くようになり、先の戦争の連合と枢軸のような関係が透けて見えてくるものもありました。

千木良 かつて地上に住んでいたノンマルトと



品田冬樹

円谷プロダクション 特殊造形

数々の特撮作品で怪獣の造形を手がける彫刻家。2009年に円谷プロに入社する。代表的なキャラクター造形はビオランテやレギオンなど。



メガトン怪獣 スカイドン

ウルトラマン 第34話「空の贈り物」より

「寝てるだけの怪獣です(笑)。当時は制作陣で賛否両論があったそうなんですが、子どもには大人気でした」

ゴルドン 黄金怪獣

ウルトラマン 第29話「地底への挑戦」より

「全身が金でできた豪華な怪獣で、同じ個体が2体いるという珍しい設定を持ってる怪獣です」





にせウルトラマン

ウルトラマン 第18話「遊星から来た兄弟」より

「もしウルトラマンの性格が悪かったらというイメージの怪獣(?)ですね。ヒーローの偽物というタイプでは、最初のキャラクターだと思います」



怪獣酋長 ジェロニモン

ウルトラマン 第37話「小さな英雄」より

「死んだ怪獣を蘇らせる力がある怪獣です。この回は、科特隊の存在意義にも触れる名エピソードが詰まっています」

ゴモラ 古代怪獣

ウルトラマン 第26〜27話「怪獣殿下」より

「俊敏かつパワフルで、人気の高い怪獣です。ウルトラマン側が、尻尾を切って角を折り、徐々に戦力をそいでやっと勝てた怪獣ですね」





ゼットン 宇宙恐竜

ウルトラマン 第39話「さらばウルトラマン」より

「ウルトラマンの弱点であるカラータイマーを、的確に攻撃してくるのがズルイですよね(笑)」

ウルトラ用語解説①

●ウルトラQ…ウルトラマンの放送に先駆けて放送された、円谷特技プロダクション(現:円谷プロダクション)による特撮SFドラマ。ウルトラマンのようなヒーローは登場せず、万城目淳らメインキャラクターたちが遭遇する不可思議な事件を描いたオムニバスドラマ。

●ウルトラマン…科特隊のハヤタ隊員が変身・巨大化した姿。地球ではエネルギーを急速に消耗してしまうため、3分間しかこの姿を維持できない。必殺技はスペシウム光線や八つ裂き光輪、ウルトラ水流など。

●ウルトラマンゼロ…ウルトラセブンの実子で、頭部にはウルトラセブンのアイスラッガーのような「ゼロスラッガー」という武器を2本装備している。ウルトラマンレオやアストラに師事しており、ウルトラ戦士のなかでもバツグンに高い肉弾能力を持つ。

「ウルトラシリーズ」が持つ怪獣のバラエティ感は、テレビシリーズだから実現した」

いう海底人が、自分たちを海底に追いやった地球人に攻撃する話(第42話「ノンマルトの使者」)とか、どちらが侵略者なのか判断できない重いテーマの話も多くありましたよね。

品田 "侵略"をテーマとして1年シリーズを制作してみたら、いろいろな形の侵略が見えてきたんだと思います。「ウルトラQ」や「ウルトラマン」でもさまざまなテーマが描かれてきましたが、「ウルトラセブン」でそういう深い問題まで突くようになりましたね。

千木良 有名なスタッフですと実相寺昭雄さん(「帝都物語」や「姑獲鳥の夏」などの監督)や金城哲夫(「ウルトラマン」や「ウルトラセブン」の脚本家)さんがいらっしゃいますね。

品田 誰もが楽しめる娯楽作品となる王道のシナリオを金城さんが描き、社会問題を提議するような変化球を実相寺さんが手がけるなど、さまざまな人とやり方でシリーズが作られていましたね。「ウルトラシリーズ」の怪獣が持つバラエティ感というのは、映画ではなく毎週1本作られるテレビシリーズだからこそ実現できたのではないかと思います。

怪獣はヒーロー。ウルトラマンは始末屋!?

千木良 子どものころの品田さんにとって、怪獣とはどういう存在でした?

品田 怪獣はヒーローで、ウルトラマンは30分で怪獣をやっつける始末屋みたいなものでした(一同爆笑)。ウルトラマンは、怪獣を凌駕する強さを持つ点では憧れの対象なんですけど、"銀色の巨人"という怪獣以上に得体の知れないものでもありました(笑)。

千木良 ちなみに品田さんが好きなウルトラ怪獣はなんでしょうか?

品田 1体だけ挙げるのは難しいですね。シリーズというか時代で区分けするなら、「ウルトラQ」や「ウルトラマン」に登場した怪獣たちが好きです。「ウルトラセブン」になると、怪獣のほとんどが宇宙人の傀儡みたいな存在で、僕個人がイメージしている「怪獣」とは少し捉え方が違うんですよね。

千木良 「帰ってきたウルトラマン」くらいになると、暗めの話も多かったですし、怪獣のデザインもおとなしくなった印象があります。

品田 変身前に、ウルトラマン(ジャック)が悩むというのも印象的でした。普通のお兄ちゃんがウルトラマンのような力を手に入れて、俺はウルトラマンなんだぞと慢心することもありましたね。子どものころはそれが許せなかったんです、ウルトラマンがそんなのじゃ困るだろと(笑)。やがて彼もウルトラマンとしての自覚



用心棒怪獣 ブラックキング

帰ってきたウルトラマン 第37話「ウルトラマンタ陽に死す」より

「レッドキングの兄弟怪獣と言われていて、この回で初めて宇宙人と怪獣が共闘しました」



戦車怪獣 恐竜戦車

ウルトラセブン 第28話「700キロを突っ走れ!」より

「見たまんまですが、恐竜と戦車という、子どもが好きなものを合わせた怪獣です（笑）。セブンの腕をひいたりしてましたね」



宇宙怪獣 エレキング

ウルトラセブン 第3話「湖のひみつ」より

「ウルトラセブンでは、キングジョーと並んで人気の高い怪獣ですね。恐竜型なのに、ブヨブヨしている不気味さが特徴的です」



バードン 火山怪鳥

ウルトラマンタロウ 第18話「ゾフィが死んだ!タロウも死んだ!」より

「鳥のイヤなところをいろいろと取り込んだ怪獣で、かなりの強敵です。あと放送回のタイトルもスゴイですよね（笑）」



タイラント 暴君怪獣

ウルトラマンタロウ 第40話「ウルトラ兄弟を超えてゆけ!」より

「頭部のシーゴラスをはじめ、ウルトラ兄弟たちに倒された怪獣が合体した怪獣で、まさに暴君という貫禄があります」

宇宙大怪獣 ベムスター

帰ってきたウルトラマン 第18話「ウルトラセブン参上!」より

「口があるのに腹から何でも吸い込む宇宙怪獣です。セブンが新武器を持ってきたのもこの回です」





宇宙ロボット キングジョー

ウルトラセブン 第14～15話「ウルトラ警備隊西へ」より

「4機の円盤が合体してロボットになる怪獣ですね。合体ロボのはしりとなるキャラクターだと思います」

ウルトラ用語解説②

●ウルトラ兄弟：M78星雲・光の国の宇宙警備隊で、地球を警備した戦士たちに与えられる称号のようなもの。

●科特隊：正式名称は科学特別捜査隊で、科学特捜隊と略されることも。怪獣による事件をはじめ、さまざまな怪事件の調査を行う組織。

「怪獣は強い力への願望の象徴にあたるのではないでしょうか」

が出てきて、ヒーローになっていく過程が描かれたんですけど、その過程で恋人が殺されたり……なかなかキツイ話なんですよね。

千木良　「帰ってきたウルトラマン」といえば、社会問題を題材にしたムルチの回（第33話「怪獣使いと少年」）が特に有名ですよね。

品田　あれは本当に驚きました。差別問題について隠すことなく、むき出しで発信してきましたから。大人の間ではいろいろあるんだろうなと漠然と感じていたことを、僕たち子どもが見る番組でズバっと提示してるんですもんね。放送当時は小学校5～6年生だったのですが、この話を見たときの衝撃は覚えています。「ウルトラマン」ですと、ジャミラの回（第23話「故郷は地球」）も強烈でしたけど。元は同じ地球人であるところのジャミラを科特隊（科学特捜隊）やウルトラマンが倒すわけですから。

千木良　怪獣が出てきて、ウルトラマンがその怪獣を倒すという単純な構造だけではなく、それに対するアンチテーゼも描いているのが「ウルトラシリーズ」の魅力なのかなと思います。

品田　「ウルトラシリーズ」は、シナリオ、造形、ドラマ、役者の演技、音楽……と完璧にピースがそろっている作品なんです。

なぜ男の子は怪獣が好き?

千木良　そもそも、なぜ男の子は怪獣に憧れるのでしょうね?

品田　怪獣は、元々は恐竜や猛獣から生まれたものが多いんですが、そういう生物像はなかなか色あせるものではないと考えています。人間がまだ猿やそれ以前の存在だったころに、強敵を恐れたプリミティブな記憶がまだ残っているのではないか?　と僕は思っていたりします。恐れと同時に、どこか憧れを感じさせてくれる。そんな感情を呼び起こすからこそ、僕たちは怪獣に憧れるのだと思います。

千木良　日本での怪獣の位置づけは、海外ではクリーチャーという感じになるのでしょうか?

品田　日本の怪獣は、街やビルを破壊する〝外から来た災害〟というイメージもありますけど、アメリカのクリーチャーはプライベートな空間に侵入してくる犯罪者などのイメージが強いですよね。どちらかというと隣人に抱く不信感のような、〝人間の内側に生じる負の感情〟から生まれたものだと思います。これはあくまで個人的な意見ですが、クリーチャーはネガティブなイメージ…自分を脅かすモノとしての悪夢の象徴であるのに対して、怪獣はポジティブなイメージ…強い力への願望の象徴にあたるのではないでしょうか。



ザムシャー　宇宙剣豪

ウルトラマンメビウス 第16話「宇宙の剣豪」より

「宇宙人なのに"ザムシャーに弐の太刀なし"といわれている剣豪で、名前のとおり武者をモチーフにしたキャラです」



戦闘円盤 ロボフォー

ウルトラマン80 第24話「裏切ったアンドロイドの星」より

「宇宙人が作った円盤型ロボットです。この回はストーリーがかなりSF的で、80の名作の1つですね」



円盤生物 ノーバ

ウルトラマンレオ 第49話「死を呼ぶ赤い暗殺者!」より

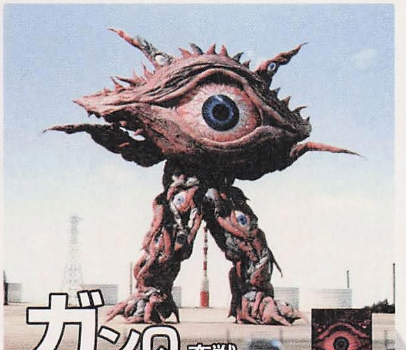
「ひょうきんな顔をして、今では人気も高いのですが、円盤生物の回はむごい話が多いんですよ」



ウルトラマンベリアル

映画「大怪獣バトルウルトラ銀河伝説THE MOVIE」より

「悪のウルトラマンという、今風のキャラクターです。自分の哲学のもとに悪行を尽くす様は、見ていて気持ちいいですね」



ガンQ　奇獣

ウルトラマンガイア 第6話「あざ笑う眼」より

「百目や一つ目をモチーフにした怪物はどこか妖怪的ですが、それを怪獣にしたものですね。子どもたちに人気の怪獣の1体です」

●「ウルトラ」シリーズ年表②

2000／11	「ウルトラマンネオス」発売（オリジナルビデオシリーズ）
2001／7	「ウルトラマンコスモス」放映開始（円谷英二誕生100周年&ウルトラシリーズ35周年記念作品）
2004／10	「ウルトラマンネクサス」放映開始
／4	「ウルトラQ　Dark fantasy」放映開始
／12	「ULTRAMAN」公開（劇場用新作映画）
2005／7	「ウルトラマンマックス」放映開始
2006／4	「ウルトラマンメビウス」放映開始（ウルトラマンシリーズ生誕40周年記念作品）
2007／10	「ULTRASEVEN X」放映開始
／12	「ウルトラギャラクシー大怪獣バトル」放映開始
2008／12	「ウルトラギャラクシー大怪獣バトル NEVER ENDING ODESSEY」放映開始
2009／12	「大怪獣バトル ウルトラ銀河伝説 THE MOVIE」公開（劇場用新作映画）
2010／12	「ウルトラマンゼロ THE MOVIE 超決戦! ベリアル銀河帝国」公開（劇場用新作映画）

ウルトラ用語解説③

●光の国：M78星雲にあるウルトラマンの故郷。ウルトラの国とよばれる都市があり、ここに人工太陽プラズマスパーク・エネルギーコアを収めたプラズマスパークタワーがある。

●メテオール：「Much Extreme Technology of Extraterrestrial ORigin（地球外生物起源の超絶技術）」。宇宙人が遺したオーバーテクノロジーの総称。『怪獣バスターズ パワード』では、この技術をもとにした「MA（メテオールアーツ）」が登場する。



無双鉄神 インペライザー

ウルトラマンメビウス 第29話「別れの日」より

「ロボットタイプの怪獣で、かなりの強敵です。この回でタロウがメビウスを助けにきて、旧来のファンはかなり盛り上がりました」

「スカイドンに潰されたり、ゲスラに追っかけられたりしてみたい」



ゴモラやレッドキングに挑んでみたい

千木良　『怪獣バスターズ パワード』で品田さんが狩ってみたい怪獣はなんですか？

品田　「狩ってみたい！」とまでは思えませんが、自分はかなりマゾヒスティックな部分があるので、スカイドンに潰されてみたいです。あとゲスラに追いかけられてみたいかも（笑）。４本足の怪獣の下を走るというのもいいですね。ゲーム画面を見ると、怪獣にかなり臨場感があって、足もとにいるだけでかなりワクワクしてしまいそうです。もし現実で目の前に怪獣が現れたら、怖いという気持ちが前に出て逃げ惑ってしまいそうですが（笑）、ちょっと俗っぽいんですけど、ゴルドン１体には何十トンも金が含まれているというから、ゴルドンならがんばって狩ってみたいですね。

千木良　自分が強くなって怪獣と戦ってみるとしたらどれと戦いたいですか？

品田　やっぱりパワー勝負を挑んでみたいので、レッドキングやゴモラですね。バードンは人間を食べるので勘弁してもらいたいです（笑）。

千木良　それでは最後に、電撃ゲームス読者や、『怪獣バスターズ パワード』を楽しみにしているユーザーにメッセージをお願いします。

品田　満漢全席のようなボリュームたっぷりの怪獣ゲームが完成しましたので、怪獣に興味がある人はもちろん、怪獣に触れたことのない人にもぜひ手にとっていただきたいです。これを機に怪獣の魅力に触れて、怪獣が好きになっていただければ本当にうれしいですね。またゲーム業界のみなさんには、このシリーズだけでなく、新しい形で怪獣の魅力を広めていただけるゲームを出してもらえたらと期待しています。

驚異の"怪獣狩りゲー"『怪獣バスターズ』がさらに進化して帰ってきた！

KAIJU BUSTERS 怪獣バスターズ POWERED パワード

新怪獣、新兵器、新マップ。さまざまな追加要素を盛り込んだ『怪獣バスターズ パワード』。気になるその全貌をお届けしよう。

DS	怪獣バスターズ パワード
2011年1月20日発売	¥5,040（税込）
ACT ジャンル	ACT
冒険 メーカー	バンダイナムコゲームス
協力 備考	プレイ人数：1〜3人

ウルトラマンは降臨しない…戦うのは君自身だ!!

ゴモラやエレキング、ゼットンといったおなじみのウルトラ怪獣に生身で挑む、怪獣討伐ACTの最新作がいよいよ登場。本作の基本は、ミッションを受注して怪獣を狩り、その素材を使ってより強い装備を開発。そしてさらに手ごわいミッションに挑戦するというもの。なお、最大3人までの同時協力プレイにも対応している。



▲戦闘部隊「S4」に配属された主人公。彼を操作して、宇宙の平和を守るため怪獣たちを倒すのだ。



◀近接戦闘に特化したソードや、高速移動して攻撃するホバーといった9タイプの武器が登場する。

新要素 フィールドを自在に駆けるパワードバギー

新兵器の「パワードバギー」は、プレイヤーが乗り込む強力なマシンのこと。この兵器に乗れば高速移動ができるだけでなく、ガトリングやミサイルなどでも攻撃できる。また火力重視や速度重視など、状況に応じたカスタマイズも可能。



▲協力プレイでは、最大3人でパワードバギーに乗り込むことができる。





◀超強力な兵器を入手して、怪獣を迎え撃て！

銀河皇帝カイザーベリアルほか新怪獣も続々登場！

前作から20体が追加された、総勢75体の怪獣が姿を現す！ 本作では、ウルトラマンタロウを苦しめたタイラントや怪獣を引き連れて戦うジェロニモンなど、往年のファンには嬉しい怪獣が多数登場。さらに「ウルトラマンメビウス」からはインペライザーやザムシャーたちが、最新のDVDからはメカゴモラといった人気怪獣も登場する。また、悪のウルトラマンことウルトラマンベリアルも、劇場版最新作で見せた真の姿・カイザーベリアルとなって、プレイヤーの前に立ちはだかる！

史上最悪のウルトラマンが参戦！



銀河皇帝 カイザーベリアル

ウルトラマンゼロに敗れたウルトラマンベリアルがパワーアップした姿。巨大隕石を投げつけてきたり、付近のマグマを吹き上がらせたりと、非常に強力な攻撃を繰り出す。



▲果たして、人間たちの手だけでベリアルを倒すことは可能なのか!?

▼光線技で遠距離からプレイヤーを狙ってくる！



にせウルトラマンメビウス



ザラブ星人が変身したメビウスの偽物。にせウルトラマンと同様に目つきが悪く、メビュームスラッシュで攻撃してくる。

惑星植物怪獣 ソリチュラ



植物のため動くことはできないが、ツタや花粉といった独特な攻撃を繰り出す。

PLAY REPORT 巨大な怪獣と戦える！もうそれだけで大満足!!

バラサ！（快獣ブースカの言葉で嬉しいの意）大は小を兼ねるという言葉がありますが、前作同様の怪獣の大きさに大感激です！ フィールドによってはビルの間からヌッと出てくる怪獣とか、たまらなくカッコイイ!! やっぱり怪獣は大きくてナンボですね。ゲームの流れは、前作同様に怪獣を狩って新たな装備を作ってまた怪獣を狩って……のサイクルを繰り返すシンプルなスタイル。とはいっても、ゲームを進めるとライバルキャラがプレイヤーに絡んで来るようになっていて、なかなか気が抜けません。それと怪獣の素材を使った装備は相変わらず個性的で、キャラクターにいろいろ着せ替えては、素材となった怪獣の意匠を見つけるたびにニヤニヤしてしまいます。そして驚かされたのが、ミッションのボリューム。ざっと確認しただけでも200個以上あり、全部クリアしようとするだけでもかなりの時間が遊べそうです。あと忘れてはいけないのが、前作にもあった図鑑モード。このモードでは、狩った怪獣のデータを閲覧できるのですが、怪獣の鳴き声を聴けるのがポイント。これは一見すると地味（失礼！）ですが、ついつい何度も聴き入ってしまう魔性の要素の1つなんです。……と、怪獣好きの琴線に触れまくりの要素が盛りだくさんの本作。人間たちの力だけで怪獣を倒すという、怪獣好きなら一度は夢見たことのある体験を、ぜひDSで実感してみましょう！（担当ライター：さく）

これは
攻略せざるを得ない！

「俺の妹」ストーリー分岐解説！

ゲーム
オリジナルエピソードがいっぱい！



物語はアニメ放送終了からスタート まさか私とのエンディングも？

あやせ

桐乃以外のキャラも京介に相談を持ちかけてくるゲーム版。相談の対応によってストーリーは想像もつかない方向へ！



分岐多すぎ!!

地味子



自分撮りあやせ

▶ 王道から異端なもの（?）まで ユニークなエンディングは数知れず！

ストーリーが分岐した先には、あり得ない（?）結末が待ち受けるという。原作では描かれることのない「俺の妹」の"if"をお楽しみに！

原作小説
電撃文庫から好評発売中！

兄妹なのに腕組みとか…



桐乃 夏コミに行く（第2巻）

（夏休み）

桐乃 アキバでコスプレパーティに参加（第4巻）

桐乃 中学3年生に進級（第5巻）

現在もストーリーが進行中！

アニメ
驚異のエンディング分岐が発生！



行かないわけがない

（派生）オリジナル回

第8話、第9話など
アニメでしか見られないエピソードが展開！

猫耳

黒猫

私と妹たちとの日常生活が公共の電波にさらされたのよ……

第9話は、原作者・伏見つかさ先生が脚本を担当。桐乃や黒猫の知られざる一面が描かれ、話題となった。

リアル幼い妹！

可愛い！



コスプレ回！

※京介

桐乃

アイツの行動によって第12話が変化するよ！

第12話の途中から分岐するストーリーは第15話まで続く。

（黒猫は高1に！）

第12話（分岐❶）
TV放送におけるオリジナルエンディングへ！

第12話（分岐❷）
TV放送とは異なる展開が描かれることに！

アニメ公式サイトを要チェック!!

合流する？しない？

▶「あのとき、ああすれば…」が実現する分岐！

第12話で、ある"重要な選択"を行う京介。彼がTV放送とは異なる選択を行った場合のストーリーは、公式サイトで配信される予定だ。桐乃との関係の変化に期待したい！



妹は分岐する！

【分岐】とは？ ［名］（スル）行く先が別々に分かれること。ふたまたになること。「道がここで─する」（小学館刊 大辞泉より）

常識でござるよ京介氏！

沙織

原作小説、アニメ版、ゲーム版でそれぞれ異なるストーリーが描かれることが判明した「俺の妹」。今回はその複雑な（というほどでもないが）ストーリー分岐の仕組みを図で解説。発売が近づくゲーム版の内容もおさらいしよう！

PSP	俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル
2011年1月27日発売	通常版：¥6,804（税込）／数量限定生産版：¥11,004（税込）
恋愛	ジャンル AVG
	メーカー バンダイナムコゲームス
	備考 プレイ人数：1人用

俺の妹フェス体験レポート 去る2010年12月5日、川口総合文化センター・リリアにて「電撃文庫 秋冬の陣 俺の妹がこんなに可愛いわけがないフェスティバル」が開催された。メインキャストによるエンディング曲の歌唱、伏見先生書き下ろしのショートドラマの実演といった激レアなその内容に、イベントは大盛況のうちに終了。ちなみに、「俺の妹」のストーリー分岐の情報は同イベントで発表された。

俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル

ore no imouto ga konnani kawaii wake ga nai portable



まさかのストーリー分岐が発覚した「俺の妹」を攻略!?

大好評のうちにTV放送を終了したアニメ版「俺の妹」だが、なんと第12話のなかでストーリーが分岐して、放送とは異なる最終回が描かれると発表された。もちろん、下で紹介するゲーム版でも、プレイヤーの選択によってストーリーが分岐して、オリジナルの結末を迎えることになる。多数のルートが存在するギャルゲーが大好きな桐乃も、自身が分岐することになれば本望のはず。気になる「俺の妹」のルート分岐はここでチェック！

数量限定生産版の中身がたまらない！



『俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル』は、原作者によるショートストーリーも付属。数量限定生産版は、さらにもう1本のゲームが同梱される。

▶通常版「ずっとこのまま♪パック」の内容
①イラスト特製BOX／②「俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル」伏見つかさ先生書き下ろしショートストーリー＆ゲーム設定資料集／③PSPソフト『俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル』

▶数量限定生産版「"俺の" 妹と恋しよっ♪ボックス」の内容
①"俺の"妹と恋しよっ♪ボックス用描き下ろしイラスト特製BOX／②「俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル」伏見つかさ先生書き下ろしショートストーリー＆ゲーム設定資料集／③アニメ連動企画「俺の妹がこんなに可愛いわけがない」特別編集アニメDVD／④PSPソフト『"俺の"妹めいかぁEX いもうとと恋しよっ♪ぽ～たぶる』(UMD)／⑤ゲーム描き下ろしイラストスティックポスター（5種）／⑥PSPソフト『俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル』(UMD)

ゲームのおさらい

俺の妹P その1 キャラクターが動く！しかもしゃべりまくる！

本作独自の「O.I.U（俺の妹がこんなに動くわけがない）システム」は、キャラがアニメーションする技術「Live2D」とツーショット会話を組み合わせたもの。キャラの表情や動作にあわせてさまざまなツッコミを入れることにより、ストーリーが分岐していく。



▶会話はリアルタイムで進行する。ツッコミをするかしないかも重要だ。

俺の妹P その2 原作者公認の"if"ストーリー驚天動地のエンディングも

ゲーム中には、原作小説と大幅に異なるストーリーが描かれるルートもある。なかには、意外なキャラと急接近するケースも……？ それらのストーリーは、原作者・伏見つかさ先生の監修（一部は執筆）によるものだ。



◀▼会話を成功させることで、ドキドキのイベントが発生。メインヒロインが桐乃以外のキャラに変化することも！



まさかのあの娘との結末もアリ？

俺の妹P その3 数量限定生産版同梱の特典ゲームがアブない!?

数量限定生産版に付属するゲームでは、メインキャラが京介の義理の妹として登場。夢膨らむ！



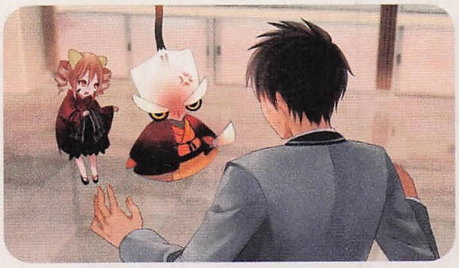
義理の妹たちとのラブラブ生活！

▲スロットを回して自分好みの妹を育成するシステム。個性豊かな妹を目指そう。

  原画：織田広之 仕上げ：末永康子








甘酸っぱい想いが募る
青春

本作の主人公は高校生である。さらに物語の主な舞台が高校ということもあり、まさに「青春」という言葉がふさわしい瑞々しいドラマが展開する。芸能、スポーツ、特進の3つの科に属する生徒間の友情、そして個性的な教師との絆など、学生生活を経験した多くの人が共感できるエピソードがふんだんに盛り込まれているのだ。あなたは、どんな学園ライフを送る？

正体不明の敵が巣食う
異界

シナリオの最大のフックとなっているのが、異界からの来訪者「妖（あやかし）」の存在だ。彼らは「妖界」と呼ばれる異界から人間界に侵入し、さまざまな事件や事故を巻き起こす元凶になっている。たまたまそんな妖たちと戦う術を身につけた主人公。彼が戸惑いながらも妖と戦い、そして成長していく姿こそが、ストーリーの主軸となることは間違いない。

魅力的な女の子たちとの
出会い

本作では、新進気鋭のイラストレーター・フカヒレ氏が描く魅力的な女性キャラがストーリーを彩る。もちろん彼女たちと親しくなることも可能だが、そのトリガーとなるのが会話中に表示される選択肢。何気ない選択が、その後の展開に大きな影響を与えることも。同級生や後輩から年上まで、魅力的な女性たちに振り回されるのも楽しみの1つかも？

世界を彩る19の情景

19の画面写真から読み解く世界観

「妖界」とよばれる異界から襲い来る「妖（あやかし）」。そんな異形の怪物に立ち向かう少年たちの戦いを描く本作は、青春の香りはじける学園生活を送れることも楽しみの1つである。そこでここでは、学園生活の魅力を画面写真を軸にして紹介。先行プレイで判明した作品のプロローグもお届けする。

3つのパートが存在する学園生活

ストーリーは、大きく分けて左の3つのパートを繰り返すことで進行していく。主な舞台は主人公たちの学舎となる「修藝館高校」で、イベントは基本的に学校の敷地内で発生することが多いようだ。なお、自由移動パートでは校内を自由に探索できる。教室などで出会う生徒や教師と会話することにより、サブシナリオが展開されることも！

アドベンチャーパート

ゲームの中心となるパート。テキストを読み進めるオーソドックスなスタイルでストーリーが進んでいく。





自由移動パート

校内を移動して探索するパート。探索行動をとるごとに時間が経過する。



バトルパート

校内で"事件"を巻き起こす妖と戦うパート。自由移動パートで発見した憑代で付喪神を召喚し、撃破せよ！

言霊（ことだま）とは、会話中に得られる"力ある言葉"のこと。憑代とともに召喚時に付加することで、新たな「スキル」が発動する。

特別な力を宿している言霊



◀「不意打ち」や「目には目を」といった言葉が力になる。言葉の内容に合った能力を得ることができるのだ。

自由移動パートの探索中に、校内を携帯電話で撮影することで得られる「憑代（よりしろ）」。バトルパートで召喚できる付喪神の元になる。

さまざまなモノに憑いている憑代



◀憑代は、古い物体にとり憑いていることが多い。聞き込みで得た情報を参考に、怪しいモノを撮影しよう。





▲現実と非現実が混在する、いわゆるジュヴナイル的な世界が特徴的な本作。謎めいたストーリーにも注目したい。







今回は発売が目前に迫る完全新作のAVG『つくものがたり』の魅力を一挙に解説。学園生活のなかで巻き起こるさまざまなドラマや事件を、「ビジュアル面」から紐解いていこう。

みんなの妹(?) 倉科珠希の描き下ろしイラストを公開!

主人公の下級生として登場し、何かと頼ってくるかわいい妹的存在の倉科珠希。2011年の干支であるウサギの人形とコスプレで、ひと足早く正月気分！

つくものがたり

TSUKUMONOGATARI

That is unacceptable now. You've known the secret.
There is a story of a boy who can see AYAKASHI, not visible to the human eye.

PSP	つくものがたり
2011年1月27日発売	¥6,090（税込）
冒険 恋愛	ジャンル：AVG
	メーカー：販売元：フリュー／開発元：キラウェア
	備考：プレイ人数：1人用



▲妖の存在を知ることなく、日々を過ごしている生徒たち。そんな彼らにも、妖の魔の手は少しずつ迫ってきている。



▲先生は、携帯電話に宿る「付喪神」とともに妖と戦えと言う。想像もしていなかった展開にとまどう主人公だが……。

事件は偶然か必然か…？ 衝撃のプロローグ

ストーリーは、とある女子生徒が突然暴れだした事件に端を発して動き出す。事件現場に居合わせた主人公は、その生徒に襲われて高所から落下。奇跡的に怪我こそなかったものの、それ以降、彼の瞳には〝異形の存在〟が映り込むようになる。ほかの人には見えない〝何か〟に怯える主人公。人目を避け呼び出された先で担任のアヤカ先生から教えられたのは「妖」という人類の敵の存在だった。妖と戦う使命があると告げられとまどう主人公に、付喪神が宿る携帯電話が手渡される……。

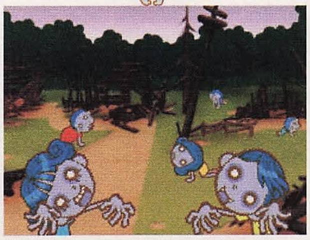
チュンソフトが放つ驚きの新作

大量のぞんびを操って街を襲え!!

かわいい?

ブラックユーモアたっぷりなぞんびぞろぞろアクション

『風来のシレン5』に続き、チュンソフトのパブリッシャー復帰第2弾『ぞんびだいすき』が、早くも来月登場。大量のぞんびを操って人間を襲い、人間に奪われた「たいせつなもの」を取り返そう。画面を埋め尽くすほどのぞんびたちを、タッチペンによる直感的な操作で導いていくのがこの作品の醍醐味だ。また、敵を倒したりアイテムを回収したりする130種類ものクエストや、ぞんび達の育成要素もありと遊びごたえも十分。今回は、どこか憎めないぞんびたちへの指示や育成方法を、開発スタッフへのインタビューとあわせて紹介しよう。



◀「牧場を復興させたい」という願いだけが心に残ったぞんびたちは、人間に奪われた「たいせつなもの」を取り返すために街へ向かう。

悪人に襲われた住人がぞんびになって復活!?

▶平和な牧場が悪人たちに襲撃されて壊滅し、住人たちは全員死んでしまう。だが、謎のガスの影響か、人々はぞんびに生まれ変わった!



"たいせつなもの"を取り返して牧場を復興していこう

アクションパート

画面を埋め尽くすほどのぞんびをタッチペン1本で自在に操る

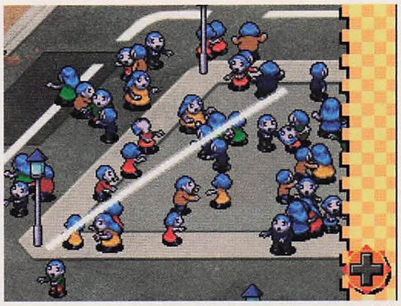
拠点の牧場からクエストを選ぶと、ぞんびたちが街へと繰り出してアクションパートが始まる。彼らの操作は、タッチして進ませたい方向へスライドするだけとカンタン。まとめて移動させたり、1点に集めたりといった応用操作と合わせて、邪魔をするヤツらを襲っていこう。なお、ぞんび自身も自分の意志で近くの敵を攻撃するため、基本はぞんびにまかせて大事な場面だけ操作するプレイスタイルもありだ。

丸く囲んでまとめて移動!



▲丸く囲んでからスライドすると、ぞんびがまとめて動く。また、一点をタッチし続けるとぞんびを集結させられる。

タッチ&スライドで1匹ずつ



▲動かしたいぞんびにタッチしてスライドするだけの直観的操作。1匹ずつ違った方向へも進ませられる。

ぞんび自身も自分で考えて動く



◀ぞんびは近くに敵を見つけると自動的に攻撃。ただし、肉やウサギなど好きなものがあると気を取られて、敵を忘れてしまうことも。そんなときは、ぞんびを敵の近くへ誘導しよう。

敵対する人間側も個性派ぞろい

ゾンビを邪魔する敵は、SWATやマッドサイエンティスト、魔法使いなどアクの強いヤツらだ。



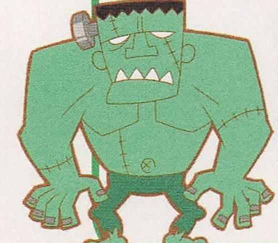
ボス敵も出現!

▶ボスは能力が高いうえに、強力な必殺技を使ってくる。



カメラマンに注意!

▲カメラに一定時間撮影されると、手強いSWATチームが出動していくる。





▶アクションパートが終わると、ときどき倒した敵がぞんびとなって仲間になることがある。仲間を増やして戦力アップするために、アクションパートでは積極的に市民を倒していこう。

市民を倒すと仲間が増えることも!

ぞんびだいすき

これまでのチュンソフトの作風とは、かなり毛色が異なる"ぞんびゲーム"が来月登場。きもかわいいポップなぞんびたちを、増やして育てて大暴れ! そんな爽快感タップリで新感覚な作品の内容に大接近。

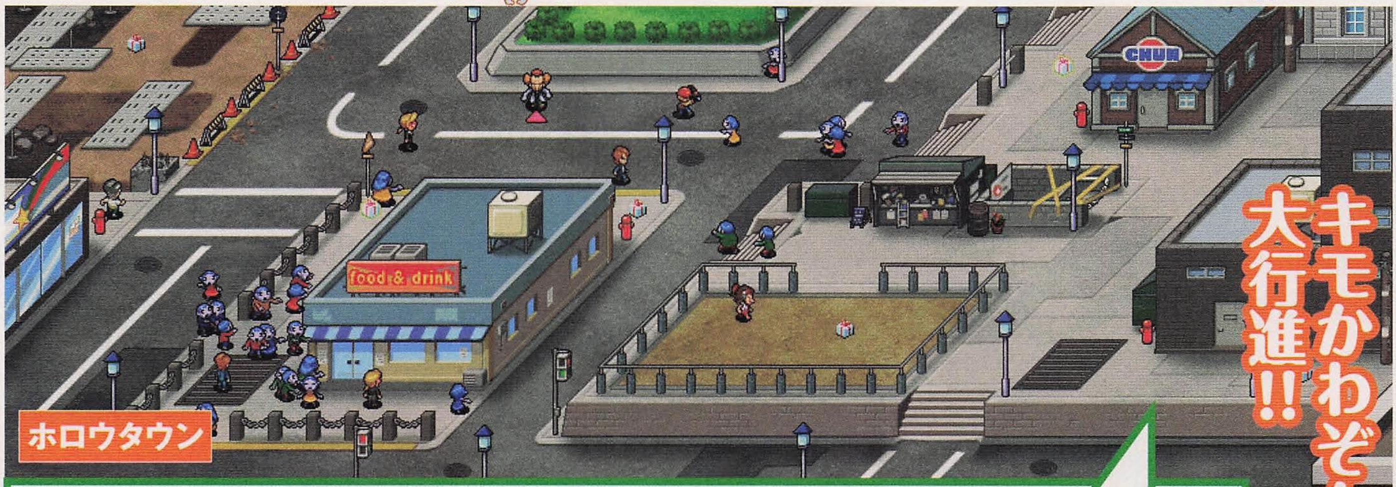


早期購入者特典は「オリジナルぞんびストラップ」

早期購入者特典として、きもかわぞんびが連なる「オリジナルぞんびストラップ」をプレゼント。4匹をばらせばチャームとしても使用可能だ。さらに「アメーバピグ」内で限定アイテムと交換できる、シリアルナンバーも同梱。

DS	ぞんびだいすき	
2011年1月20日発売	¥5,040(税込)	
ACT 育成	ジャンル	ACT(ぞんびぞろぞろアクション)
	メーカー	チュンソフト
	備考	プレイ人数:1人用

キモかわぞんび大行進!!



プロデューサー伊東幸一朗氏が語る『ぞんびだいすき』の魅力

――かなり個性的なタイトルですが、これに決まったいきさつとは?

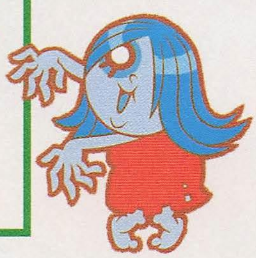
伊東幸一朗氏（以下敬称略） 僕が言うのも何ですが、もしゾンビが本当にいたら好きになれないと思うんです（笑）。ただ、彼らも元は人間でしたよね。今はゾンビになってしまったけれども、そこに人間の心が残っているのであれば、彼らのシンプルな行動が、ある意味ピュアに感じられて好きになれるのではないかと。そんな思いを込めて、このタイトルを考えたんです。実はこのタイトルは仮のまま制作を進めていました。ですが、社長の中村に初めてプレゼンしたところ「これでいこう」と、正式に決定しました（笑）。

――ゾンビたちのイラストもかなりポップな感じの〝ぞんび〟になって、不思議と怖さは感じませんね。

伊東氏 ゆるキャラというかキモかわというか、独特な感じで印象に残るようにしました。ぞんびたちのデザインは社内で行ってます。

――最大で70匹ものぞんびが動き回りますが、操作のコツはありますか?

伊東氏 ぞんびたちには、4色のシャツを着せることができます。画面右下に4つのシャツの描かれた十字のマークがありまして、そこをタッチするとその色のぞんびが消えるんですね。だから、ぞんびが大量になっても、目的のタイプだけに指示することはカンタンですよ。たとえば、スピードの速いゾンビに黄色いシャツを着せておき、黄色だけ動かして先行させ、その後ほかの色を動かすといった戦略も可能ですね。ぞんびたちを操作するのも、ただ眺めるのも楽しめるゲームですので、ぜひご期待ください。



牧場パート

手に入れた作物を使ってぞんびを育成できる!

街での戦いを終えたぞんびたちは、拠点となる牧場へ帰る。ここには街で手に入れた作物の種を栽培できる畑があり、育てた作物をぞんびに食べさせれば能力がアップ。さらに、ストーリーを進めると登場する「スキルガーデン」では、戦闘で役立つスキルを入手できる。ぞんびの数が増えると新スキルが解放されるので、どんどん敵を倒して仲間を増やし、より強力なスキルをぞんびたちに覚えさせよう。





▲ぞんびたちは雑食性。なんとモップやパンツなども食べてしまう。どんな能力が上がるかは確認可能。



▶牛に作物を与えると、別のアイテムがお腹から出てくる。これって!?



▲ぞんびのＨＰを一定値増やす「ヒール」。ほかにも能力を底上げするスキルなどがある。

ワイヤレス通信での多人数プレイもアツい!

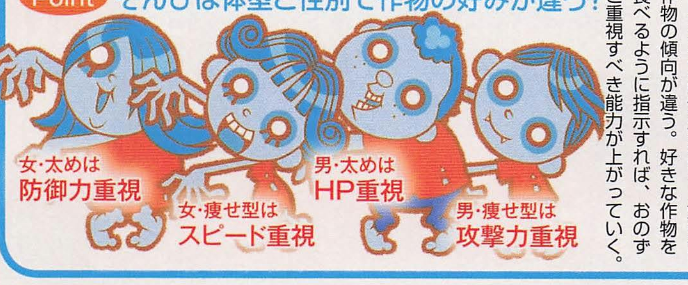
通信プレイには友だちのぞんびと協力してボスに立ち向かう「パーティーハント」と、お互いにぞんびを攻撃し合えるサバイバルサッカー「デッドサル」の2種類のゲームを用意。どちらも最大4人まで参加でき、プレイ後にはレアアイテムももらえるらしい。



◀ほかのプレイヤーと協力して、ゲーム内最強のボスに挑む。ランクの高いボスを倒せば、レアアイテムをゲット!!

Point ぞんびは体型と性別で作物の好みが違う?

ぞんびたちは体型と性別によって4タイプの外見があり、好きな作物の傾向が違う。好きな作物を食べるように指示すれば、おのずと重視すべき能力が上がっていく。





ニューキャッスル（イギリス）
魔法学校土産屋

ニューキャッスルといえば、魔法使いの少年がいるといわれる街。土産屋の名前からして、魔法学校の最寄り駅にあるのかもしれない。

モスクワ（ロシア）
ミサイル工場

かつて社会主義国家、そして軍事大国であったときの名残り。現在は製造および活用はしていない……はず。ほかにはバレエ劇場や美術館などがある。

ペルミ（ロシア）
軍事工場

ペルミは人口の8割が工業生産に従事しているほどの工業都市。かつては各種武器のほか、戦車の生産も行っていた。今は製造されていない……はず。

ストックホルム（スウェーデン）
ノーベル賞ホール

ダイナマイトの発明者であるノーベルの遺言で設立されたノーベル賞。毎年12月10日に彼の祖国であるこの地で、授賞式が行われる。

ヘルシンキ（フィンランド）
妖精プーミン土産屋

プーミンはカバによく似た外見で、直立歩行する妖精と思われる。自由と音楽を愛する旅人や、白くて長細いお化けもいるかもしれない。

ウランバートル（モンゴル）
馬乳酒工場

遊牧が始まった時代から中心地であるウランバートル。遊牧民にとっては、羊や牛はもちろん、馬も重要な資源。肉も皮も乳もすべて利用する。

サマーラ（ロシア）
宇宙船工場

ソ連時代は、宇宙船や人工衛星を作っている都市として有名だった。ロシア連邦となってからも工業が盛んで、航空宇宙大学もある。

???（日本）
モモタローランド

一歩足を踏み入れれば、そこは夢と魔法の王国・モモタローランド。大人も無邪気な子供になる不思議な力を持っている。中の人などいない！

京都（日本）
ゲーム会社

京都には、とても有名なゲーム会社がある。ちなみに購入金額は1000億円。近くにあるモモタローランドは4兆円なので、意外と安い買い物？

ムンバイ（インド）
ボリウッド映画会社

実は映画大国でもあるインド共和国。ムンバイの旧名・ボンベイと、アメリカのハリウッドをもじって、この地の映画産業を「ボリウッド」と呼ぶ。

グアム（アメリカ）
射撃場

日本人がお正月休みにこぞって遊びに行く海外といえば、グアムとハワイ。実際に射撃場があり、ここを目的に訪れる人もいるとか。

モルジブ
鰹節工場

日本料理には欠かせない、かつおぶしの工場がこんなところに！　モルジブは漁業が盛んで、なかでもマグロとカツオの輸出量はかなりあるらしい。

ガーナ（ガーナ）
野口英雄記念館

日本を代表する医者であり、千円札にも印刷されている野口英世。黄熱病の研究のためガーナに渡り、自身も黄熱病にかかってこの地で亡くなった。

ジンバブエ
芋虫料理店

アフリカの南部にあるジンバブエ共和国。マドラという芋虫がごく普通に食材として使用されている。市場では乾燥された状態で売られているらしい。

おもしろ物件を見てみよう!

人気TBL『桃太郎電鉄（桃鉄）』の最新作は、舞台を世界に拡大。各地のおもしろ物件や新要素をさっそくチェックしてみよう。CMに出演中の渡部陽一氏のインタビューも見逃すな！

DS	桃太郎電鉄WORLD
発売中（12月2日発売）	¥5,460（税込）
ジャンル	TBL
メーカー	ハドソン
備考	プレイ人数：1～4人／オンライン対応

対戦　協力　実用

新要素はコレだ！

サイコロを振って目的地に進み、都市にある物件を買って資産を増やしていくというシリーズおなじみのシステムはそのまま。最新作では舞台が広がっただけではなく、さまざまな新要素も追加されている。新カードやボンビーを使いこなせば、最下位でもあっという間にトップを奪還することが可能だ！

①新カードが登場!!

さまざまな効果が得られるカードは、「一年以内カード」「石の上に3年カード」「ギャンブルカード」など30種類が追加された。特に「一年以内カード」は、「1年以内に処分をしないと他のプレイヤーが絶好調になる」というやっかいなもの。



◀「ギャンブルカード」は、世界中のどこからでもラスベガスに飛べて、カジノで遊べちゃう！

『桃鉄WORLD』イメージキャラクター
戦場カメラマン
渡部陽一氏
特別インタビュー!



渡部陽一氏 プロフィール
1972年9月1日生まれのA型。静岡県富士市出身、明治学院大学法学部法律学科卒業。学生時代から戦場カメラマンとして世界各地の紛争を撮り続ける。現在はいろいろなTV番組にも出演中。

CM撮影中は山本梓さんの魅力にメロメロだった!?

――今回、『桃鉄』のCM撮影を行われて、どんなことを感じられましたか?

渡部陽一氏（以下、敬称略）：CMがいかに細かく、丁寧に作られているかがよくわかりました。すべての台詞や文章や現場の空気や光の使い方など、ふだん僕がカメラマンとして世界中の現場で撮り続けているものとはまた違った、徹底的に職人さんが作り込んだ世界を味わいました。これはものすごく刺激的でしたね。

――ご自身はゲームをプレイされますか?

渡部：ファミコン世代でしたので、小さい頃は『ドラゴンクエスト』などでよく遊んでいました。大人になってからは、機会がどうしても少なくなりましたけれど。『桃鉄』のCMに出ることになって、ちょっとプレイをしてみたのですが、やっぱりはまり込んでいく気配が自分の中にありました。あの緊張感やドキドキ感、手に持った感触により、ゲームを進めるごとに幼少期を思い出してきましたね。

――CMで共演された山本梓さんには、どのような印象を持ちましたか?

渡部：以前雑誌では見たことがあるのですが、ご本人と直接お会いしてみますと、より綺麗なことに驚かされました。瞳は日本人離れしたライトブラウンで、肌はツルツル。もうすべてがプロフェッショナルの女優さんだと思い、ドキドキしていました。



レイキャビク（アイスランド）
露天温泉
世界最大の露天風呂。おそらく世界最北でもある。自然に湧いた温泉ではなく、隣にある施設が汲み上げた地下熱水を温度調節して利用している。

オタワ（カナダ）
元刑務所ホテル
オタワでは、元々牢獄だったものをホテルとして使用していることが多い。鉄格子付きで、十分に雰囲気を味わいながら寝ることができる。

アンカレッジ（アメリカ）
空港うどん屋
冷戦時代に、日本とヨーロッパをつなぐ経由地として利用されていた。そのため、日本人をターゲットにしたうどん屋も空港内にオープンした。

ロサンゼルス（アメリカ）
ネズミーランド
夢と魔法の王国好きなら、このテーマパークはぜひ購入しておきたい。価格も3500億円とお買い得。ちなみにネズミー映画社なんてのもある。

コロンビア（コロンビア）
防弾チョッキ工場
バラ園やコーヒー農園といったのどかな物件の中に、防弾チョッキ工場という物騒な物件が1つだけある。内戦という国の事情が反映されている。

メキシコ（メキシコ）
プロレス団体
ミル・マスカラスなど、日本でも有名なレスラーが数多く住んでいる。アレナ・メヒコという競技場ではビッグマッチが行われる。

リマ（ペルー）
紫トウモロコシ畑
実は白、赤、緑、青、黄と色彩豊かなトウモロコシ。ペルーでは紫トウモロコシを使って、チチャモラーダという、とても甘い飲み物を作っている。

イースター島（チリ）
モアイ像グッズ屋
世界遺産に登録されているイースター島は、モアイがあまりにも有名だ。ここにはグッズ屋が3つあり、いずれも1000万円とかなり安い。

サンパウロ（ブラジル）
小型ジェット機工場
南米随一の工業都市。郊外には小型ジェット機だけではなく、自動車や家電製品などの工場が立ち並ぶ。F1のサーキット場も有名。

世界の車窓から

❸ボンビーもパワーアップ!!

シリーズおなじみのお邪魔キャラクターがボンビー。本作ではデビル系のカードを吐き出す「デビルボンビー」と、カードを食べる「チャージボンビー」の2体が追加された。さらにほかのボンビーたちも新しい悪行を習得して登場！

▶味方の歴史ヒーローを外すように強制してくることがある。腹が立つが、外す人物を選べるので、まだマシなほうかも？



❷歴史ヒーローがサポート!

世界的に有名な偉人の出身国の中を通過していると、その偉人本人がプレイヤーをサポートしてくれることがある。登場する偉人は、モンゴルのチンギス・ハーンやエジプトのクレオパトラなど。たくさんの偉人を味方にしよう！



偉人の力を使って目的地に急げ!

◀諸葛亮は周遊系カードの使用回数をMAXにする。周遊系は複数のサイコロを振れるので、目的地から離れた場所にいるときはとても助かるサポート。

MINDJACK ANOTHER STORY #1

ヘッドセットを通じて人の魂と肉体を“乗っ取る”「マインドハック」。このハックをテーマにしたアナザーストーリーを『インフィニット・アンディスカバリー』のメインシナリオなどを手がけた中澤光博氏が書き下ろす。

筆者紹介
中澤光博
Mitsuhiro Nakazawa
株式会社ORG所属。Xbox 360『インフィニット・アンディスカバリー』でメインシナリオを執筆。現在は主に「バトル・スピリッツ」など、トレーディングカードゲームの開発ディレクター及び、同カードのフレーバーテキストなどのワールドデザインも行っている。

「狂祭の一夜」

-One Night Carnival-

text by 中澤光博

「着信ガアリマス。番号ハ非通知デス」

早朝番組に出演している女子アナのサンプリング音声に続き、盛大な着メロがヘッドセットから流れ出した。昔アカデミー賞にノミネートされた戦争映画で、ヘリコプターが飛んでいるシーンに使われた曲だ。

自室の窓際に設置されたパソコン。俺はその正面に座って、17インチディスプレイをにらみつけていたところだった。画面の向こうには、無差別テロの犠牲になった渋谷の街並みが映し出されている。日本でもここ1年で急速にテロ件数が増えている。とはいえ、都心のしかも繁華街で死傷者200人というのは、かなりセンセーショナルな数字だ。

凄惨な画面に、やたらと高揚感をあおるメロディー。映画ではバッチリの組み合わせも、現実のBGMとしては悪ふざけが過ぎる。イラっとくる。

「着信中デス。切断シマスカ？」

通話を促すメッセージ。

忘れていた。電話だったんだ。

呼吸を整え、左耳の通話スイッチを叩く。

回線がつながった瞬間、こちらが口を開くよりも前に、相手の叫びが飛び込んできた。

「ダイスケくん‼」

切羽詰まった女の声が名前を呼んでいる。

相手が女、しかも聞き覚えのある声だったのにも少し驚いたが、続く言葉はさらに刺激的だった。

「お願い、助けて！」

声でわかった。学校でユウリという名前を知らない2年生男子はいない。握りこぶしぐらいしかない小さな顔と、切れ長な瞳が印象的で、往年の名女優菅野美穂の若いころにソックリだと旧作マニアの坂本が言っていた。

「お願い、助けて！」

彼女は同じ言葉を繰り返した。とんでもない早口で。ワーグナーが流れた時から、悪いニュースだってのはわかっていた。画面のむこうの血ぬれた街並みが、嫌な予感を助長してくれる。

だけどわかるだろ？　学年屈指の美人のご指名だ。あんたなら断れるかい？

俺は自分から尻尾を振って、やっかいな事件に首を突っ込むことにした。

木々に囲まれた公園は、照明が少なく周囲に比して暗がりだけが目立つような場所だった。こんなことでもなければ、夜中に女の子が1人でいるなんて絶対に勧めない。

ユウリが待つこの場所まで、1時間かけてかけつけた。3段シフト電気アシスト付きのママチャリで。免許も金もない17歳の扶養家族の身じゃ他に仕方ないだろ？

公園の奥にあるトイレに素早く近づく。遠目に見たよりは新しく清潔そうだ。中は男女の区別はなく、男子用の小トイレがひとつと、個室が2つ。個室のドアはどちらも開いていた。一見してユウリの姿はない。

「ユウリ？」

反応がない。もう一度。

「ユウリ？」

今度は反応があった。右側の個室の扉の陰から、ゆっくりと少女が姿を現す。

「本当にダイスケくん？」

声だけでなく、小柄な体が震えている。

制服にキャメルのPコートを重ねているが、スカートの下は生足だ。学校に通うには問題ないだろうが、こんな場所で1時間も立ちつくしているには、いかにも寒々しい。

「ダイスケくん、なんともないの？　平気？」

暗くて表情は確認できないが、いぶかしげな雰囲気は伝わってくる。無理もない。

今、この場所は戦場の真っただ中だ。テロの現場は、渋谷から蒲田の住宅街に移った。この日、彼女はピアノの稽古で蒲田にいた。そして銃撃を避け、このトイレに隠れていたのだ。

「おかしな人たちとすれ違いましたが、なんとか無事です」

なるべく優しく聞こえるような明るい声。

ブリっ子とか言うなよ。みんなが知っているダイスケは紳士で礼儀正しい好青年なんだ。

少なくとも、ユウリには誠意が通じたらしい。

彼女は小走りに駆けより、胸の中に飛び込んできた。冷たくなったコートの背中に、そっと両腕を回す。

一瞬ビクリと体が動いたが、さらに胸に顔を押し付けてきた。

「来てくれてありがとう」

腹の下の方から、グッと力がこみ上げてくるのがわかる。ユウリは元から女子すらあこがれる美少女だが、今の彼女はそれすら超越して、控え目に言っても宇宙で最高にかわいい小悪魔だ。

オーケー、わかったよ。今の一言で十分だ。

俺は絶対に彼女を普通の生活に戻すと心に決めた。

危険エリアからすぐに脱出はできなかった。

そもそも俺たちは、テロリストとご近所の住民の区別がつかない。だから、人影があったら、必ず隠れるか迂回して、やり過ごさなくてはならなかった。

隠れながら、電柱や標識に黒い小箱を針金でくくりつけていく。こいつは、ヘッドセットから出ている微弱な電波を探知することができるお手製の装置。こいつのおかげで、前方と近距離にだけ注意を集中できる。

ユウリが作業をする背中から声をかけてきた。

「ねえ、テロリストって正体不明なんでしょ？　その機械で簡単に判別できるの？」

彼女は恐ろしい物体を見るように小箱を見つめている。彼女の立場からすれば、気になるのは当然だろう。

「いえ、テロリストの正体までわかるわけじゃありません」

「そうなんだ」

ユウリは怯えた表情のまま小箱から離れる。

テロリストの正体に意味はない。昨今のテロ騒ぎ、その核心にあるのが、『マインドハック』という技術だ。

ここ2年で携帯電話にかわって急速に普及した「ヘッドセット」。実は、こいつには故意にセキュリティホールが作られている。ヘッドセットのハッキングに成功すれば、なんと装着者をある程度コントロールすることができるのだ。政府レベルでもこのことを知る者は皆無。

穴を見つけたハッカーたちは、さらなる技術向上のため、実際に人間をハッキングしてどの程度コントロールすることができるのか実験を始めた。

現在蒲田で銃を持ってうろついている連中は、本来なら善良な市民。旦那の好物のシチューを煮込んで帰りを待っていた専業主婦だっているかもしれない。それが今や立派な人殺しだ。人を殺すのは最大の禁忌行為のひとつだから、それすらコントロールできれば、後はなんでもできる。そもそもの発想がとことん鬼畜。技術が完成したら、ハッカーたちは、南の島を丸ごとひとつ買えるような値段で自分たちを売り込むことだろう。学術のためでも、正義のためでもなんでもない。一連のテロ騒ぎは純粋なる経済活動だ。狂ってる、マジで。

詳しいだろ？　当然だ。俺は同じ穴のムジナだった。そう、マインドハックの理論を日本で最初に発見したグループの中に俺もいた。すげえ発見だって、夢中になって解析した。そのうち他の連中はやることがドンドン過激になって、俺と親友はついていけなくなった。あいつは連中を止めようとして、俺は逃げた。

その結果、日本はテロ騒ぎ、俺はコソコソ高校生な

MINDJACK™
マインドジャック

スクウェア・エニックスが贈る国産STG『マインドジャック』。本作をモチーフにしたもう1つの『マインドジャック』をお届けする。

「乗っ取り」がポイントの近未来STG

「マインドハック」と呼ばれる他者の魂と肉体を支配する技術を駆使して、さまざまなキャラクターを乗っ取って操作可能な本作。このマインドハックは人物だけでなく、AIが搭載された兵器でさえも操ることができる。



▲西暦2031年の近未来が舞台。テクノロジーの進化が人々の想像を超え始めた。



◀敵に狙われている状態でも、マインドハックを行うことでピンチがチャンスに。

PS3 Xbox 360	マインドジャック
2011年1月27日発売	¥8,190（税込）
AC 戦略 対戦	ジャンル STG（マインドハックシューティング）
	メーカー 発売元：スクウェア・エニックス／開発元：フィールプラス
	備考 プレイ人数：1〜6人／オンライン対応

んかやっていて、あいつはこの世にいない。

どこで何を間違えたんだろう。俺たちはどうしたらよかったんだ？

「あたしね、思うんだけど……」

作業が終わったのを見計らい、ユウリが体を寄せてきた。

「京急の空港線の高架があるでしょ。あの上に登れるメンテナンス用の梯子のある場所を知っているの。上に登れれば逃げられると思うんだけど……行ってみない？」

なるほど。

「1人じゃ怖いけど、ダイスケくんと一緒なら大丈夫かも」

さらに顔を近づける。怯えの中にある甘えた表情。小箱の安全性もわかった。今のところ自分に気づいている他のテロリストもいなさそうだ。今なら行ける。唐突な提案にも、彼女なりの理由があるのだろう。

俺はそれに乗ることにした。

そこが、今回の事件の最終局面だとわかったからだ。

多少時間はかかったが、俺たちは無事に高架の下にたどりついていた。

「ここまでくればきっと大丈夫」

ずっと後ろに隠れてついてきていたユウリが、前を通り過ぎ、高架の大きな柱の方へ向かって歩き出した。さりげなさを装って、右手をバックの中に差し入れようとしている。

「そこまでにしましょう」

かけられた声に驚き、ユウリが振り返る。半笑いが途中で凍りついたような微妙な表情。

「かばんの中に手を入れるのはやめてくださいと言ったんですよ、テロリストさん」

駆け引きはナシ。いつお仲間がやってくるかわからない。ユウリから怯えた雰囲気が消える。こちらの右手には拳銃が握られており、まっすぐユウリに向けられている。

「なんでわかったんだよ」

ユウリのスイッチが切り替わった。

半操縦をやめ、ハッカーが完全に彼女をハックしたのだろう。表情や雰囲気だけではない。声の質まで変わったように思える。

「途中でわかったんじゃないんです」

動きかけたユウリに向かい、右手の銃で牽制する。実はモデルガン。昼間だったら偽物だとバレていたことだろう。

「知っていたんですよ、最初から」

実は電話がかかって来た時点でわかっていた。

ワーグナーの着メロが流れるのは、マインドハックを受けている端末から電話を受け取った時のみなのだ。

「他のテロリストはあなたを狩る。あなたはそれをかいくぐって、与えられたミッションを達成する。今回のはそういう実験なんでしょう？」

動きが止まる。図星だろう。

手段は自由。だからマインドハックしていない人間に協力を頼んだ。テロリストに選ばれたユウリ。引っ張り出された一般人役の俺。俺なんかが出てきてミッションに失敗しそうなハッカー。運が一番悪かったのは誰だ。

「あなたのミッションは、高架の爆破ですか？　もう無理です。おとなしくしてください」

ユウリを制圧するべく彼女に向かって左足を踏み出す。地面に転がっていた石に足先が振れ、アスファルトの上を乾いた音をたてて転がっていく。

それがきっかけになったのだろうか。

「バカか。モルモットの生死なんかどうでもいいんだよ！　諸共にくたばりやがれ！」

突然、均衡が崩れた。

ユウリの右手が鞄の中に滑り込み、何かをつかんで頭上高く振り上げた。はっきりとは見えないが、高架の破壊を狙っていたのなら、おそらく爆弾。どこかにぶつければ、衝撃で爆発するのだろう。

もう躊躇している余裕はない。振り上げ、振り下ろす。その動作が完結するには3秒。十分な時間だ。

ユウリの右手が頂点に上がる。同時に俺は左手に握りこんでいたボタンを押した。

目の前でパンという炸裂音。ユウリのつけていたヘッドセットがスパークした。音は1つではなく、遠くで無数の炸裂音が連鎖し、木霊している。

逃げながら設置しまくった黒い小箱。あれにはもう1つ機能がついていた。マインドハックを遮断する電磁波を発生できるのだ。電源は乗って来たママチャリのアシスト用バッテリーだから、各小箱の有効半径はたいしたことはない。その分できるだけ数を多く設置した。ユウリだけではなくかなりのテロリストたちが正気に返ったはず。無数の炸裂音がその証明だ。

ユウリの腕は振り上げられたまま動かない。

俺は安心して天を仰いだ。ハッカーたちよ、ざまあみろ。

その視界の片隅で、ユウリの体全体が傾き出した。

いや、まて。そいつはまずい。計算違いだ。

近距離すぎたのか、ユウリに与えられた衝撃は予想より強かった。我に帰るはずが、気を失っている。

グラリと崩れる。

右手には爆弾を握ったままで。

やばい。倒れる。倒れたらドカンだ。

俺はユウリをマインドハックから解放して助けてやるつもりだったのに、助けるどころか殺してしまう。

焦ったところでどうしようもない。

無理だ。倒れる。

俺は卑怯にも最後まで見届けることなく、自室のパソコンの17インチディスプレイの電源を落としてしまった。

まさかこんな結末になるとは……。

ごめん、ユウリ。

すまない、ダイスケ。

■

うちの相棒は天才だけど詰めが甘い。

それが欠点その1。

あと、僕の運動神経を過小評価している。

欠点その2。

とっさに反応して飛び込んだ僕は、倒れるユウリの下敷きになりながら、間一髪爆弾を押さえるのに成功していた。

ユウリはもちろん、僕自身の命も助けることに成功した。

そう、僕の名前はダイスケ。

相棒は僕にマインドハックしているが、僕の心をいじったり、へんな干渉はしない。僕が肉体労働担当。彼が頭脳労働と特殊機器制作担当。僕らは2人で1人になって、いろんなことを解決してきた。

今回もなんとか切り抜けたっていうのに、肝心なところでトリップしちゃって、まだ帰って来ないよ。ニュース見て飛ぶ、音楽聞いて飛ぶ、困ったもんだ。欠点その3。

仕方ない。警察がやってくる前に、ユウリを家まで送っていかないと。ママチャリはどこに置いてきたっけ？

僕は、爆弾を元のケースに入れ、気絶しているユウリを起こさないように背中におぶり、そっとその場を後にした。

次回は電撃ゲームスvol.17（2011年1月26日発売）に掲載！
電撃PlayStationでも『ニーア』のシナリオを手がけた菊地はなさんによるサイドストーリーを掲載中!!



電撃G's magazine
ジーズマガジン
お正月は付録かるたと関連書籍で
『Angel Beats!』三昧!!
2月号
好評発売中
(毎月30日発売)
特別定価:990円
TVアニメの名場面・珍場面がかるたになった!
『Angel Beats!』
Memoriesかるた
豪華W付録
『俺の妹がこんなに可愛いわけがない』
コミックスかけかえカバー
いけださくら氏描き下ろしイラストによるかけかえカバー!
表紙&巻頭特集
3号連続表紙の第1弾は、メインヒロイン"ユースティア"!
穢翼のユースティア
TVアニメ総まとめ&発売直前ゲーム情報をお届け
特集2
俺の妹がこんなに可愛いわけがない
いけださくら氏が描くコミック版も好評連載中♥
注目記事
Angel Beats!
とある魔術の禁書目録
アイドルマスター2
Rewrite etc...
『Angel Beats!』関連コミックス3冊&オフィシャルガイドブック好評発売中!
電撃コミックス
Angel Beats! -Heaven's Door- 1
◆作画:浅見百合子 ◆原作:麻枝准(Key)
◆キャラクター原案:Na-Ga(Key)
定価599円
Dengeki Comics
Angel Beats! The4コマ 1 僕らの戦線行進曲♪
◆作:こもわた遙華 ◆原作:麻枝准(Key)
◆キャラクター原案:Na-Ga(Key)
定価893円
Dengeki Comics
Angel Beats! コミックアンソロジー
◆参加作家:ごとP、浅見百合子、こもわた遙華、ひづき夜宵 他
◆原作・監修:麻枝准(Key)
定価893円
Na-Ga氏描き下ろしピンナップ付き!
Angel Beats! オフィシャルガイドブック
定価:2,625円
豪華付録
Angel Beats! 等身大ユイ抱きマクラカバー
電撃G's COMIC Festival!
Vol.15
好評発売中
価格:2,600円

発売中 モンスターハンターポータブル 3rd

PSP ●カプコン ●ACT ●¥5,800（税込）

日本国民ハンター化現象が再びやってくる!

約400万本以上を販売した前作『2ndG』に続き、『モンスターハンターポータブル3rd』がついに発売された！ 和のテイストあふれるユクモ村を舞台に、新たな狩りがハンターたちを待つ。『MH3（トライ）』で初登場した新武器種のスラッシュアックスや、新たな大型モンスターも多数登場。『MHP』シリーズの最新作に注目せよ！



◀1人プレイ時にオトモアイルーを2匹まで連れて狩りに出られるようになった。ハンターとの連携プレイも見物。

発売中 二ノ国 漆黒の魔導士

DS ●レベルファイブ ●RPG ●¥6,800（税込）



魔法の本を片手に不思議な世界「二ノ国」へ旅立つ

レベルファイブが贈るファンタジーRPG。アニメ制作をスタジオジブリが担当している。「マジックマスター」と呼ばれる魔法指南書が付属し、本に書かれたルーンをゲーム内で使いながらゲームを進めていく。

発売中 ガンダム無双 3

PS3 Xbox 360 ●バンダイナムコゲームス ●ACT ●¥7,800（税込）



ビジュアルを一新しセルアニメに近いガンダムで無双できる!

「機動戦士ガンダム」シリーズの世界観で『無双』シリーズのシステムを実現させた『ガンダム無双』の最新作。「機動戦士ガンダムUC」などの最新作から初代となる「機動戦士ガンダム」まで、14作品からMSが登場する。

楽天×電撃ゲームス 楽天ブックスでゲームしよう!!

楽天ブックスで買える電撃ゲームスオススメのタイトルを紹介!! 楽天ブックス限定特典付きタイトルも!!(各特典はなくなりしだい終了となりますのでご了承下さい)

楽天ブックスでゲームしよう!! 特設サイトはコチラ!!
http://books.rakuten.co.jp/event/game/dengekigames/



発売中 コール オブ デューティ ブラックオプス

PS3 Xbox 360 ●スクウェア・エニックス ●STG ●¥7,980（税込）

世界的大ヒットを記録する『コール オブ デューティ』シリーズの最新作。本作ではベトナム戦争を舞台に、非正規の軍事作戦「ブラックオプス」が描かれる。





発売中 テイルズ オブ グレイセス エフ

PS3 ●バンダイナムコゲームス ●RPG ●¥8,379（税込）

シリーズ最新作『テイルズ オブ グレイセス』がPS3で登場！ 新要素として本編クリア後の世界を描く「未来への系譜編」などが追加されている。

発売中 アサシン クリード ブラザーフッド

PS3 Xbox 360 ●ユービーアイソフト ●ACT ●¥7,770（税込）

ルネッサンス期のイタリアを舞台に、前作『II』と同じく主人公エツィオとなり、アサシンとして活動していく。シリーズ初となるマルチプレイ機能を搭載！





発売中 The 3rd Birthday

PSP ●スクウェア・エニックス ●A・AVG ●¥6,090（税込）

異形の生物「ツイステッド」が未来を食い尽くしながら現代に襲来。彼らに対抗できる手段「オーバーダイブ」の唯一の適応者であるアヤが、銃を手に戦う。

発売中 AKB1/48 アイドルと恋したら…

PSP ●バンダイナムコゲームス ●AVG ●通常版¥5,229（税込）、期間限定生産版¥7,329（税込）、初回限定生産版¥10,479（税込）

絶大な人気を誇るアイドルグループ「AKB48」がゲームに！ 本作は「AKB48の全員がプレイヤーを大好き」という設定。そのなかの1人と恋人になれる。





1/6 サガ 3 時空の覇者 Shadow or Light

DS ●スクウェア・エニックス ●RPG ●¥5,980（税込）

1991年にGBで発売された『時空の覇者 サガ3完結編』が19年の時を超えてDSで復活！ バトルシステムなどは一新され、完全新作といえる内容に。

1/27 俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル

PSP ●バンダイナムコゲームス ●AVG ●通常版¥6,804（税込）、限定版¥11,004（税込）

大ヒットライトノベル「俺の妹がこんなに可愛いわけがない」がPSPで登場。PSPの画面の中で、桐乃やあやせたちが表情豊かに動きまくる！





1/27 戦場のヴァルキュリア 3

PSP ●セガ ●S・RPG ●UMD版¥6,279（税込）、DL版¥5,600（税込）

戦場を舞台に人間ドラマを描く人気S・RPGシリーズの最新作。本作では、死と隣合わせの部隊に送り込まれた主人公クルトの戦いが描かれる。

1/27 つくものがたり

PSP ●フリュー ●A・RPG ●¥6,090（税込）

とある事故から妖（あやかし）と呼ばれる異形のモノが見えるようになった主人公。その能力によって妖対策室の一員として戦うことになる。





1/27 THE LAST STORY（ラストストーリー）

Wii ●任天堂 ●RPG ●¥6,800（税込）

『FF』シリーズの生みの親である坂口博信氏が贈る『THE LAST STORY』。ルリ島を舞台に騎士に憧れる傭兵たちの戦いを描く、本格RPGがWiiに登場。

2/17 キャサリン

PS3 Xbox 360 ●アトラス ●A・AVG ●¥7,329（税込）

『ペルソナ3』『4』を手がけたスタッフが贈る完全新作のA・AVG。2人のキャサリンに主人公ヴィンセントが振り回されるアダルト＆ホラーな物語が魅力。





2/24 魔界戦記ディスガイア 4

PS3 ●日本一ソフトウェア ●S・RPG ●通常版¥7,140（税込）、限定版¥9,975（税込）

猛烈なやり込み要素が特徴の『魔界戦記ディスガイア』シリーズ最新作。物語は魔界の最底辺である「地獄」で、プリニーたちが拉致されたことから始まる。

【特典】●俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル：How to 妹ーーークDVD！ ●戦場のヴァルキュリア3：ガリアシークレットドキュメント FILE422、オリジナルPCデスクトップ壁紙 ●つくものがたり：スペシャルDVD、オリジナルPCデスクトップ壁紙 ●キャサリン：キャサリン サウンドディスク＆アートブック ●魔界戦記ディスガイア4：堕天使フロン プロダクトコード付き特製カード、ヴァイスシュヴァルツ特製PRカード2枚組、オリジナル楽天ポイントギフトカード

FINAL FANTASY XI ONLINE

ファイナルファンタジーXI

ジラートの幻影™ プロマシアの呪縛™ アトルガンの秘宝™ アルタナの神兵™




今号の記事に登場する旅団員

名前…Peaberry（団長）
種族…タルタル（♂）
職業…シーフ90/忍者45

アートマコンプよりも、人工アートマコンプのほうが難易度が高いんじゃとか思う今日この頃。リアル死闘。

名前…Osho
種族…ガルカ
職業…ナイト90/忍者45

この号が出ている頃にはモグボナンザがスタートしているはず。今回は金策というよりレアアイテム狙いかな～。

名前…Emanyuer
種族…エルヴァーン（♂）
職業…吟遊詩人90/白魔45

モグサック、モグの預り帳で荷物の空きが増えまくり☆　でも空きすぎで、不思議な不安感にみまわれてます。

MULTI ファイナルファンタジーXI

発売中（2002年5月16日発売）　¥6,090（税込/※1）＋月額¥1,344（税込）

冒険	ジャンル	RPG（MMORPG）
協力	メーカー	スクウェア・エニックス
	備考	オンライン専用

12月7日バージョンアップで多数追加された人工アートマの魅力に迫る!!

ファイナルファンタジーXI 電撃の旅団 Lightning Brigade

電撃ゲームス旅団ページ第16回

アビセアエリア内での活動で欠かせなくなったアートマが、最新バージョンアップで大幅増量！そこで今号の記事では、新たに追加された人工アートマをピックアップして紹介する！

団長：ついに『アビセアの覇者』が導入！　さぁてレベル上げにしゅっぱ～つ！

Emanyuer：ちょーっとマッター！　新エリアに繰り出す前に、新しい人工アートマを抽出しておきましょ～。

Osho：今回追加された人工アートマは、性能はもちろん、取得方法もおもしろいものになってますぞ！　太公望の釣竿のクエストやHNM討伐の称号なども対象になってますネ～。

団長：んーでも、オレそういう称号は持ってないしなぁ。

Osho：団長がクリアしてるサルベージやナイズル島クリアの称号も対象になってるから大丈夫だ、問題ない。

Emanyuer：そこで、今回は追加された人工アートマの一覧を掲載。なかでも注目のアートマをピックアップしてみました。

Osho：さらに旅団パラダイスでは、アートマゲットのため、HNMにも挑戦しましたぞ。

12月7日のバージョンアップ主な内容

- 『アビセアの覇者』実装
- レベル上限が90に引き上げられ、ジョブごとに調整、変更がされた
- アルタナミッションが完結
- モグサックやモグの預り帳といった収納方法が追加
- ジョブごとに専用のジョブエモーションが追加
- メイジャンの試練に新たな試練が多数追加
- デュナミスやサルベージ、エインヘリアルなどのコンテンツで、戦利品の入手確率緩和などの調整がされた

人工アートマとは？

人工アートマは、アビセアエリアに生息するNMを討伐して手に入るアートマとは違い、冒険者の身体に刻まれた称号を抽出して形成する、人工的なアートマのこと。HNM討伐やクエスト、各種コンテンツ、各国のミッションや追加シナリオのクリア時にもらえる称号（だいじなもの）などが、その対象となる。なお、人工アートマを抽出したい場合は、各アビセアエリアの入口付近にいる"Atma Fabricant"に話しかけ、1000～2000クルオを払えば抽出してくれる。

■禁断エリアで入手できる人工アートマ

人工アートマ名称	入手条件	必要クルオ	効果
獣王（じゅうおう）	BehemothかKing Behemothを倒して称号を取得している	1500	攻+:小 VIT+:小 ビーストキラー効果アップ:小
麒麟（きりん）	Kirinを倒して称号を取得している	1200	AGI+:中 INT+:中 魔法命中率+:中
伏魔（ふくま）	Pandemonium Wardenを倒して称号を取得している	1500	魔法攻撃力アップ:大 残心効果アップ:大 デーモンキラー効果アップ:中
光翼（こうよく）	Absolute Virtueを倒して称号を得ている	1500	モクシャ+:大 敵対心-:大 時々被物理ダメージ吸収
龍騎（りゅうき）	Fafnir、Nidhogg、Jormungand、Tiamat、Vrtra、Ouryu（BF「應龍来来」のみで、プロマシアミッションは不可）のいずれかを倒し称号を取得している	1500	魔法攻撃力アップ:小 ドラゴンキラー効果アップ:小 飛竜:HP+:大
不変（ふへん）	AspidocheloneかAdamantoiseを倒して称号を取得している	1000	被ブレスダメージ-:中 リザードキラー効果アップ:小 リジェネ:中
破滅（はめつ）	Proto-Omegaを倒して称号を取得している	1500	HP－:中 攻+:大 トリプルアタック+:中
破邪（はじゃ）	Proto-Ultimaを倒して称号を取得している	1500	MP－:大 魔法攻撃力アップ:大 魔法命中率+:大
猛獣（もうじゅう）	Hydra、Khimaira、Cerberusのいずれかを倒して称号を取得している	1200	ダブルアタック+:小 トリプルアタック+:小 アルカナキラー効果アップ:小

■死闘&覇者エリアで入手できる人工アートマ

人工アートマ名称	入手条件	必要クルオ	効果
深淵（しんえん）	サルベージの4遺構のボスをすべて撃破し、称号を取得している	1500	AGI+:小 回避+:小 クリティカルヒット+:中
天頂（てんちょう）	アサルト「ナイズル島踏査指令」を100層クリアしている	1200	HP+:小 MP+:小 被ダメージ-:小
皆勤（かいきん）	アサルトの全作戦をクリアしている	1500	リジェネ:小 リフレッシュ:小 リゲイン:小
救済（きゅうさい）	デュナミス-ザルカバードをクリアし、称号を取得している	1500	魔法防御力アップ+:小 ファストキャスト+:中 ケアル回復量+:小
悪夢（あくむ）	デュナミス-タブナジアをクリアし、称号を取得している	1500	ヘイスト+:中 アブゾ系効果アップ:中 魔法回避率+:小
冥王（めいおう）	エインヘリヤルで、Odinを倒し、称号を取得している	1500	STR+:小 MND+:小 デス耐性+:大
覇王（はおう）	カンパニエops「無影大王討伐」をクリアし、称号を取得している	1500	VIT+:小 二刀流効果アップ 両手武器装備時:攻+:中
武神（ぶしん）	ジュノクエスト「光とともにあれ」をクリアし、称号を取得している	1500	HP+:中 HP+:中 セーブTP:中
不屈（ふくつ）	サンドリアクエスト「意地」、「根性」、セルビナクエスト「ハラキリ」のいずれか1つをクリアしている	1000	HP25%未満:リジェネ:中 MP25%未満:リフレシュ:中 すべてのステータス変化耐性+:小
創造（そうぞう）	9種のサインボード（調度品）のいずれかを入手し、該当する称号を取得している	1000	レジストスタン効果アップ+:中 すべてのステータス+:小 移動速度+:中
智謀（ちぼう）	アビセア-アルテパのエグセニミル、ナナー・ミーゴ、フォルカーに関連するクエストをすべてクリアし、アジドマルジドと話す	?	?
鷹爪（ようそう）	アビセア-アルテパのエグセニミルに関連するクエスト、ドミニオンオプスをすべてクリアする	?	?
魅惑（みわく）	アビセア-アルテパのナナーミーゴに関連するクエスト、ドミニオンオプスをすべてクリアする	?	?
堅実（けんじつ）	アビセア-アルテパのフォルカーに関連するクエスト、ドミニオンオプスをすべてクリアする	?	?
王家（おうけ）	アビセア-ウルガランのマート、ロマー・ミーゴ、ザザークに関連するクエストをすべてクリアし、トリオンと話す	?	?
限界（げんかい）	アビセア-ウルガランのマートに関連するクエスト、ドミニオンオプスをすべてクリアする	?	?
猛蛇（もうじゃ）	アビセア-ウルガランのロマーミーゴに関連するクエスト、ドミニオンオプスをすべてクリアする	?	?
豪傑（ごうけつ）	アビセア-ウルガランのザザークに関連するクエスト、ドミニオンオプスをすべてクリアする	?	?
自戒（じかい）	アビセア-グロウベルグのウォルフガング、コーネリア、トスカポリカに関連するクエストをすべてクリアし、ザイドと話す	?	?
親衛（しんえい）	アビセア-グロウベルグのウォルフガングに関連するクエスト、ドミニオンオプスをすべてクリアする	?	?
調和（ちょうわ）	アビセア-グロウベルグのコーネリアに関連するクエスト、ドミニオンオプスをすべてクリアする	?	?
黙示（もくし）	アビセア-グロウベルグのトスカポリカに関連するクエスト、ドミニオンオプスをすべてクリアする	?	?
救世（きゅうせい）	アビセア全9エリアのアチーブメントをすべてクリアする	?	?
明星（みょうじょう）	アルタナの神兵ミッションクリア（死闘エリアで入手）	?	?



◀禁断エリアと覇者エリアにいる、白いエブルコートを着ているNPCが、人工アートマを抽出してくれる。

注目の人工アートマを入手しよう！

追加された人工アートマのなかでも、特におもしろい性能があるものを厳選して紹介！

武神（ぶしん）の人工アートマ

性能 ・HP+:中　MP+:中　セーブTP:中

オススメポイント　盾役ジョブが、NM戦などでHPを上げたいときに有効。ほかのHPアップのアートマとの併用が有効。

ジョブマスターの証である「天下無想魔阿斗戦覇者」の称号から抽出できるアートマ。対象クエスト「光とともにあれ」は、アトルガン及びアルタナジョブを除く15ジョブで、限界突破クエストの「星の輝きを手に」のBF戦をクリアすると自動的にクリアとなる。限界突破クエストはレベル66でクリアできるジョブもあれば、レベル70でも苦戦するものもある。なお、レベルが制限されることはないので、苦戦するようであればレベルを上げて挑むのも手だ。ちなみにセーブTP:中の効果は、WS使用時にTPが10%残るというもの。



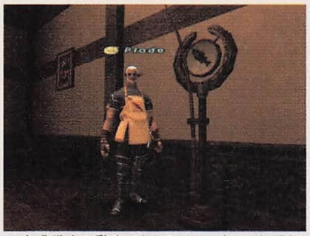
▲これを機に、ステータスアップ装備として優秀なマートキャップを狙うのもアリ?

創造（そうぞう）の人工アートマ

性能 ・レジストスタン効果アップ+:中　すべてのステータス+:小　移動速度+:中

オススメポイント　移動速度が上がるので、アビセア内でのクエストや、一部NM戦でのマラソンなどに効果的。

『シャントット帝国の陰謀』クリアで抽出できる「野望の人工アートマ」に続く、移動速度アップが付いたアートマ。「野望の人工アートマ」に比べ、リフレシュ効果はないが、レジストスタン効果アップが付与されるので、通常攻撃にスタンの効果がある鉄巨人族などとの戦いに向いている。また、アビセアエリア内の移動がメインとなるクエストをやる際に付ければ、クエストの所要時間が短縮できるだろう。取得条件は、各ギルドで交換できる職人の証・サインボードを入手したときの称号。なお、交換には200000ギルドポイントが必要。



▲合成職人の勲章でもあるサインボードが、別の形で役に立つときがきた!

バージョンアップ



破滅(はめつ)の人工アートマ

性能 ・HP−:中　攻+:中　トリプルアタック+:中

オススメポイント HPは減ってしまうが、トリプルアタックの効果が上がるので、シーフや踊り子、忍者など手数の多いジョブでレベル上げに参加するときに効果的。

攻+とトリプルアタック+の効果があり、手数の多いアタッカージョブ向けのアートマ。トリプルアタック+:小の効果がある「獅子のアートマ」などと組み合わせると効果的だろう。このアートマは『プロマシアの呪縛』エリアのアル・タユ内のコンテンツ、ルモリアの1つの終着点、アポリオンにいるProto-Omega（以下、オメガ）を討伐した際の称号から抽出できる。オメガのいるアポリオンCNには、アポリオンNW、NE、SW、SEのクリア時に手に入る4種類のチップが必要となる。レベルキャップも90まで開放され、アポリオンのほとんどが少人数での攻略が可能になっているはず。アーティファクトの打ち直し素材や獣人古銭を稼ぐついでに狙ってみるのもアリだ。

●Proto-Omega攻略

強力な範囲攻撃を多く持つ強敵。HPに応じて、物理防御が高くなる〝座りモード″と魔法防御が高くなる〝立ちモード″の2つの形態があり、交互に繰り返し変わっていく。また、形態変化の際にポットインジェクションという特殊技で、スフィアロイド族のGunpodを召喚する。このGunpodは、攻撃力が非常に高いがHPはさほど高くないので、まずサブの盾役を編成し、召喚されたら素早く引き抜き、数名の黒魔道士の精霊魔法などで倒そう。オメガのHPが残り30%以下になると〝立ちモード″のまま変形をしなくなる〝最終モード″となる。この形態になると、瀕死効果のあるコロッサルブローなどのやっかいな特殊技を使用する。



◀〝最終モード″は各防御耐性が上がり、特殊技を連発する。レベルが90でも一気に盾役が倒される可能性があるので、SPアビリティを惜しみなく使用したい。

注意点!!
- ●参加にはプロマシアミッションを8章までクリアし、アル・タユに行ける必要がある
- ●アポリオンに一度突入すると、再突入は地球時間で3日後になる。また各エリアを占有できるのは1団体のみ
- ●少人数でも突入できるので、時間帯によっては別の団体が突入してる可能性もある
- ●各チップは競売やバザーでは手に入らない

破邪(はじゃ)の人工アートマ

性能 ・MP−:大　魔法攻撃力アップ:大　魔法命中率+:大

オススメポイント MPが減ってしまうが、魔法攻撃力、魔法命中率が大幅にあがるので、黒魔道士や学者、ペットジョブの召喚士などにオススメ。

魔法アタッカーには魅力的なアートマだが、魔法攻撃力が大幅に上がるため、そのぶん敵対心の上昇は免れない。敵対心−：大の効果がある「妖艶のアートマ」などと併用するといいだろう。このアートマも「破滅の人工アートマ」同様、ルモリアの終着点の1つ・テメナス中央塔4階のProto-Ulitima（以下、アルテマ）を討伐した際の称号から抽出できる。テメナスは中央塔の1～3階に対応するチップを西塔、東塔、北等から1種類ずつ、アルテマのいる4階には1～3階で集めたチップが3種類必要になる。また、アポリオンとは違い、クリアにはそれなりの人数が必要になる。

●Proto-Ultima攻略

各種攻撃に対する防御力、そして攻撃力が非常に高いうえ、強力な範囲攻撃を多く持つ。前衛がむやみにオートアタックをするとかえって危険なので、攻撃はサポートジョブをシーフにしたアタッカーの〝不意だま″WSや、召喚士の履行技、黒魔道士などの精霊魔法をメインにして、与TPを極力おさえるようにしよう。アルテマはHPが20%減るごとにディスペーション（魔法効果全消去、テラー）を使用する。範囲が非常に広く被害が後衛にまで及ぶため、HPに注意してスタンで確実にとめていきたい。また、HPが30%以下になると、ターゲットを持っているメンバーを中心に、強力な魔法ダメージを放つシタデルバスターを使用。2000以上のダメージを受けるので、盾役は魔法防御力とHPを極力あげるようにしよう。



◀30秒のカウントの後、放たれる強力な範囲攻撃・シタデルバスター。カウントのログが流れたら、ターゲットを取っているメンバー以外はできるだけ遠くへ離れよう。

注意点!!
- ●HPが40%以下になると物理無効のエナジースクリーンと、魔法無効のマナスクリーンを使用
- ●特殊技の対策として、アルテマへの与TPを極力抑える
- ●盾役はシタデルバスター対策として魔法防御力を上げ、HPを増やそう
- ●シタデルバスターは引き寄せを受けたプレイヤーのみが受け、被害を最小限にする

深淵(しんえん)の人工アートマ

性能 ・AGI+:小　回避+:小　クリティカルヒット+:中

オススメポイント AGI、回避、クリティカルヒット率が上昇するので、忍者や踊り子などのジョブが盾役をする場合や、ソロで探索をするときなどにいい。

回避する盾役にはうれしい回避+がついたアートマ。クリティカルヒット+もあるので、同じくクリティカルヒット+、クリティカルダメージ+の効果がある「灰塵のアートマ」との相性も抜群だ。このアートマはアトルガンエリアのコンテンツ・サルベージで訪れる4つのエリアのボスを倒した称号をすべてそろえると抽出できる。なお、サルベージの参加にはアトルガンミッションを「賓客の資格」までクリアしたうえで、アサルト個人戦績500点で交換できる「謎の証文」が必要になる。今までは6人以上でしか突入できなかったが、最新のバージョンアップで3人でも突入できるようになった。ただし、ボスによっては3人の撃破が難しいものもいるので、なるべくなら6人以上で挑みたい。

●サルベージの特徴

アルザダール海底遺跡群にある遺構と呼ばれる4カ所のダンジョンを100分間探索するコンテンツ。開始すると、装備や魔法、アビリティなどが制限され、それを宝箱や敵から入手できる「○○の真輝管」を使用して開放していき、NMやボスを倒して装備品の入手を狙う。各遺構でそれぞれ特徴が変わっており、攻略には経験や事前の打ち合わせを密に行う必要がある。

●パーティー編成

装備が制限された（装備なし）状態ではじまるので、HPが高く、素の状態でもある程度戦闘力の高いモンクや、回復役からスリプル、バインドなどによる足止めまでできる赤魔道士などは、メンバーとして編成しておきたい。



◀銀海遺構のボスは魅了効果のある特殊技「ブレインジャック」を連続で使用するため。あまり少人数すぎると撃破する時間がなくなってしまう。

注意点!!
- ●アサルトの個人戦績500点が必要
- ●「謎の証文」は1日に1枚しかもらえない
- ●ハイポーションやリレイズピアスなどのアイテムを事前に用意しよう
- ●ダンジョン、ボスの特徴は遺構ごとに異なる
- ●3人でも挑めるようになったが、ボス撃破をするなら6人以上で挑みたい

人工アートマ



アビセア人気の今がチャンス? あのHNMを狙え!!



▲戦利品には流線型のフォルムが美しい両手剣アルゴルも。Hydra・Khimairaは残念ながら出現していなかったが、いつか戦ってみたいなぁ、と思う旅団員たちであった。

Get!! 猛獣の人工アートマ

戦利品 ケルベロスの爪×2、ケルベロスの皮、ケルベロスの肉、アルゴル

バトルレポート レベル90になった旅団の実力はいかに?!

運よくゼオルム火山にCerberusが出現していたので、メンバーを緊急招集して挑むことになった。レベルも90になったし、1パーティでも余裕なのでは？　と思ったが「猛獣の人工アートマ」欲しさにあれよあれよと人が集まり15名の大所帯に。編成は戦白赤ナナ詩、黒黒赤暗詩青、シか学。ナイトを2人でターゲットをとりつつ、アタッカーの〝不意だま″WSで削る作戦だ。さらにHPが30%以下で使用する高威力範囲ダメージの特殊技、ゲーツ・オブ・ハデス(以下、ハデス)を止めるスタン要員を3名用意した。実戦では予定どおりHPを減らせていけたが、問題のゲーツ・オブ・ハデスを3回連続使用され、スタンが間に合わずあっという間に半壊状態に。ナイトが1人戦闘不能になったため、生き残ったナイトを死守しつつ持ち直し、予想どおり(?)の辛勝となった。

きまぐれ 電撃の旅団編集新聞 旅団パラダイス プチ

編集長Uri　記者 団長　Emanyuer

Uri：今回のバージョンアップでいろんな人工アートマが追加されたみたいねぇ。

うん。でも、なかにはヴァナ・ディール最強モンスターのAV（Absolute Virtue）の討伐称号が必要だったりするから、オレらには縁のないものもあるよ（*´Д`*）

カッチーン!!　ちょっと団長!!　アンタには獣のようなワイルドさが全然たりないわ。ゼンッゼンッ！

そうですよッ、もっとワタシたち旅団員をグイグイ引っ張っていくような野性味を出してくださいッ。

なにいってんの。そこのお【かまえる】【バーン】のアンタにもいってんのよ！

【えっ！？】わたしもですか？　ジョブが獣使いなだけで、別に野性が恋しいわけではないんですが……。

ぶつぶついわない！　と、いうわけで、さっさとアトルガンエリアのHNMを倒して「猛獣のアートマ」を取って、男らしいとこ見せなさい！

は、はいぃ～～。

Uriのはみ出し編集後記 ハーイ年の瀬の編集長よ！　覇者&バージョンアップのこの忙しい時期に体を壊して、Uriのお・バ・カ・さ・ん☆　誰よりも激しくアビセアの覇者になろうと思ってたのに、このガッカリ砲。タルタル♀というアドバンテージを生かして、学者♀をナメ回すように鑑賞してクリスマスを過ごしたかった（;_;）　さて話題の人工アートマ、ソロでできそうな条件はハラキリくらいかしら。皆勤さんがほしいけど、悲しいけどUri、少尉なのよね……。アビセアが実装されてからはマートキャップが遠い夢ではなくなったし、がんばるきっかけにはなりそうデスね（取る気力はない）。

TALES OF XILLIA™
テイルズ オブ エクシリア

秘密のヴェールに隠されていたシリーズ15周年タイトル『Next Tales of』の正式名称と主人公、そしてテーマソングを歌うアーティストがついに明らかになった！ PS3で描かれる、新しいカタチの『テイルズ オブ』作品。その注目すべき第一報を、編集長・おしょう＆ライター・れいちんが、対談でツッコミつつ紹介していこう!!

PS3	テイルズ オブ エクシリア
発売日未定	価格未定
冒険 育成 ジャンル	RPG（揺るぎなき信念のRPG）
メーカー	バンダイナムコゲームス
備考	プロデューサー：馬場英雄 制作プロデューサー：岡本進一郎

かつてない挑戦 ダブル主人公!!

本作には男性と女性のダブル主人公が登場！ キャラデザインをシリーズおなじみのいのまたむつみ、藤島康介両氏が手掛けている。また、気になるテーマソングを担当するのは、なんとあの浜崎あゆみさん！『テイルズ オブ エクシリア（以下TOX）』のために書き下ろされた楽曲に期待が高まる…!!

シリーズ15周年記念作品!!

おしょう&れいちんの妄想入り『TOX』対談！

れいちん（以下れ） おしょうさん、ついに発表されましたね『TOX』！ 私の予想どおり、キャラクターデザインはいのまたさんと藤島さんのダブルキャストだったでしょ、エッヘン!!

おしょう（以下お） そーね、でもテーマソングを歌う人はハズしたけどね。

れ うっ、だってまさかのあゆだとは…。

お おいらもビックリしたけど、まぁさすがの『テイルズ オブ』。さすがの15周年記念タイトルって感じですな。

れ ダブル主人公って斬新ですよね。しかも女主人公のミラは、シリーズでもおなじみの精霊・マクスウェルだと自称しているという！ この設定だけでハァハァしませんか…!?

お もちつけ（笑）。でも、過去作だとマクスウェルってみんなじいさんの姿をした元素の精霊だったよね。それがなんで『TOX』では女性なのか？ そもそも、なんで人間と共に冒険に出るのか？

れ プレイヤーは、ジュードかミラ、好きなほうを選択してその視点でゲームを進められるみたいだけど、そうなると選んでないほうの主人公は仲間になるんでしょうかね？

お 2人の主人公をプレイして物語の全貌が見えてくるって感じなのかな。

れ 『テイルズ オブ』だったらそれもあり得るかも。ちなみにタイトルにもなってる〝エクシリア〟ってどういう意味なんでしょうね？

お 舞台の世界リーゼ・マクシアと、なんとなく語感が似ているよね。物語が精霊と深く関係しているみたいだから、それに関連した造語なのかも？

れ 妄想がふくらみますね〜。

お 今回画面写真が初公開されたわけだけど、『テイルズ オブ』大好きっ子なれいちんとしてはどんな印象を受けた？

れ 街の画面写真については、背景がこれまで以上に緻密でスゴイなって思いました。➚



ジュード・マティス CV：代永翼

◉年齢：15歳 身長：163cm 武器：ナックル 戦闘タイプ：拳法使い

本作の男性主人公。医師を目指し王都イル・ファンの医学校で学んでいる。現在はインターンとして研修中の身。賢く冷静な性格で何事も要領よくこなす優等生。物事の切り替えが早い今どきの若者らしさを持っている。だが一方で世話焼きな一面もあり、そのせいで何かとやっかいごとに巻き込まれやすい。自分にはない特別な使命感を持つ女性・ミラに憧れ、力になりたいと思うようになる。



▲ゲームでのジュードのグラフィック。凛々しい顔つきながら、どこか優しい雰囲気を漂わせている。基本的に争いは好まない性格らしい。



Character Illust
藤島康介

お　以前公開されたイメージボードそのままって感じだよね。
れ　うん。これまでの作品より幻想的な感じもしますね。あと、今回の街の写真に限って言えば、すごい広そう（笑）。早くほかの街とか見てみたい。
お　キャラクターの顔の造形は、『テイルズ オブ グレイセス エフ』に近いよね。
れ　そうですね。いのまたさんのキャラも藤島さんのキャラも、違和感なくなじんでいていい感じ♥
お　あと気になったのが戦闘画面。2人の主人公が同時に攻撃しているような画面写真なんだけど、頭身高いよね。
れ　そっちか（笑）。私はてっきり「同時攻撃」的な新技があるのかっていうツッコミかと（笑）。
お　そりゃ何かしらの新要素は用意されてるでしょ、まだわからんけど（笑）。
れ　頭身はたしかにずいぶん上がりましたね。この頭身で戦闘中自由に動けるとか、かなり楽しみかも〜♪

行って来ました発表会！いろいろ判明しましたよ!!

れ　さて、ここからは12月15日に行われた『TOX』発表会後の対談です。〝エクシリア〟の意味、馬場英雄プロデューサーが説明してくれましたね。
お　大きな数を表す「Xillion」が由来で、さらに「X」には「未知」や「交わり」を表す意味もあるようです。
れ　まさかの戦闘システムも公開されましたね。2人のキャラが協力して戦う「ダブルレイド・リニアモーションバトルシステム」!!
お　ワクテカですな。あとビックリしたのがアニメーションムービーの件。あのufotable！
れ　ですよね！　同社が手掛けているOVA版「テイルズ オブ シンフォニア」がめちゃくちゃクオリティ高いだけに、これは期待しまくっちゃいますよ〜♪
お　いやー、いろんな意味で『TOX』のスケールの大きさを感じた発表会だったね。続報に期待!!

て来たか!の『テイルズ オブ』

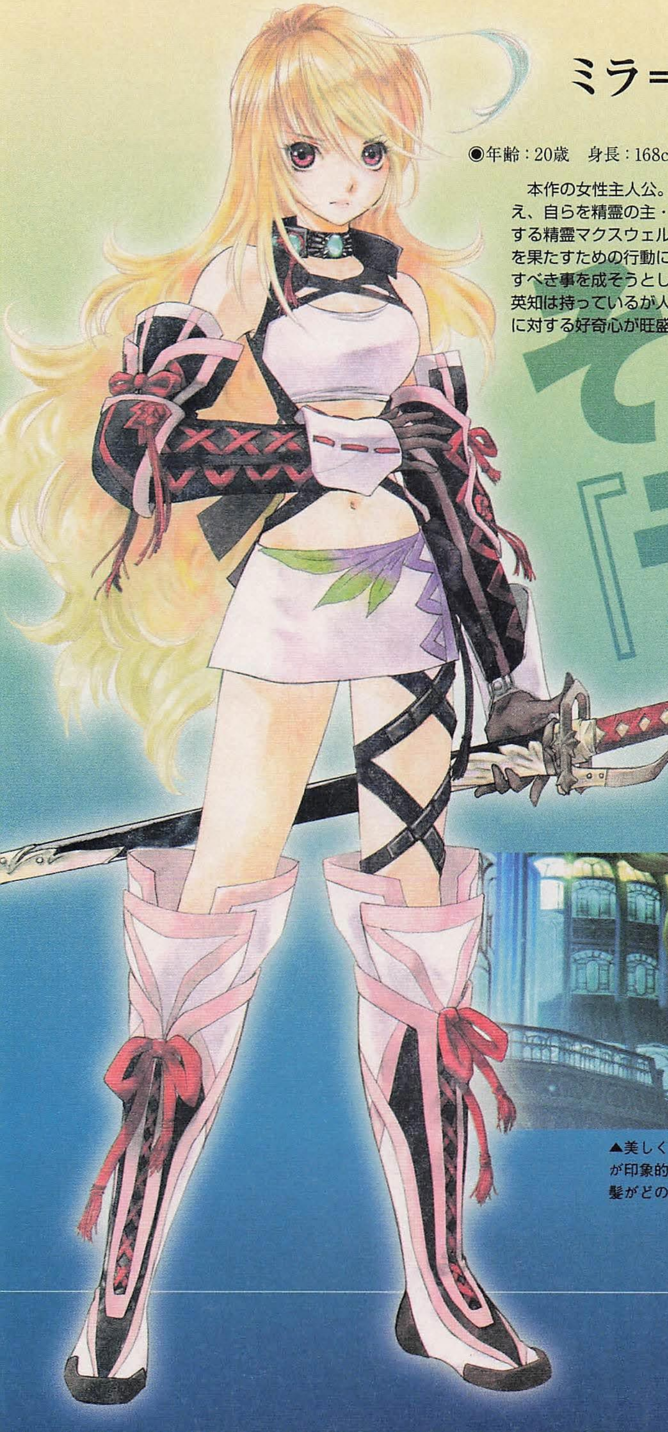


▲美しい都市。あちこちに浮遊している発光体は根源エネルギーの「マナ」だろうか？

舞台は精霊術で発展したリーゼ・マクシア

物語の舞台は、精霊術による文化で発展してきた世界、リーゼ・マクシア。そこには人間と魔物、そして精霊たちが暮らしていた。しかし、精霊の姿は特別な方法で実体化していない限り人間の目でとらえるのは困難であり、そんな精霊たちを太古から束ねる者が元素の精霊・マクスウェルだと言われている。現在のリーゼ・マクシアには、ラ・シュガルとア・ジュールという2国が存在し、全土の覇権を巡り対立関係にある。ラ・シュガルの王都イル・ファンの病院でインターンとして研修中の少年・ジュードは、ある日担当教授への言付けを引き受け、教授が向かった軍の研究所へおもむく。

一方、自らが祀られている山中の社で、下界の様子を見ていた精霊マクスウェルことミラは、王都イル・ファン周辺で大量の精霊が消滅したことを感知。すべての精霊と人間に危機が迫っていると判断し、真偽を確かめるべく軍の研究所へ。そこで、ジュードと出会うことになる…。



ミラ＝マクスウェル

CV：沢城みゆき

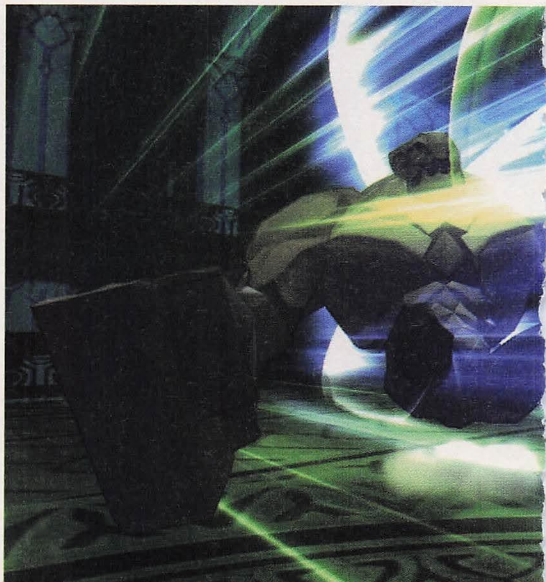
◉年齢：20歳　身長：168cm　武器：剣　戦闘タイプ：術剣士

本作の女性主人公。地・水・火・風を司る4大精霊を従え、自らを精霊の主・マクスウェルだと名乗る。世界を律する精霊マクスウェルとしての責任感に溢れており、使命を果たすための行動には一切の迷いがない。と同時に、成すべき事を成そうとしない存在を嫌悪する。精霊としての英知は持っているが人間的な生活能力は皆無で、人の文化に対する好奇心が旺盛。天然で素直な性格の持ち主だ。



▲美しくなびいた柔らかそうな髪の毛と赤い瞳が印象的なミラ。彼女を操作したとき、長い金髪がどのように舞うのか楽しみだ。

Character Illust
いのまたむつみ



今月はDSのマザーシップタイトル『テイルズ オブ イノセンス（以下TOI）』の魅力に迫っちゃいます！

今月のタイトル

◉『テイルズ オブ イノセンス』

前世での楔を解き放ち新たな未来を切り開け！

Tales of Innocence
テイルズ オブ イノセンス

それぞれのキャラクターの前世が、物語や現在の人間関係に深く関係してくるのが斬新な本作。メインキャラだけでなくサブキャラにも、小山力也氏や杉田智和氏といった豪華声優陣が起用されており、物語を彩っていました。また、KOKIAさんの歌うテーマソングも話題に…！

〜『TOI』の歴史〜

DS 2007年12月6日
携帯ゲーム機ながらハイクオリティなオープニングムービーを実現。「チャット」もほぼフルボイスで展開される。

はみ出し『TOI』ちょっといい話

『TOI』の予約特典として入手できた「ボイスアドベンチャーDVD」。これは、通常の「チャットドラマ」と異なり、どの選択肢を選ぶかによって物語の展開が変化するようになっている。冒険のナビゲーターは、『テイルズ オブ ジ アビス』のジェイドとアッシュが担当していた。

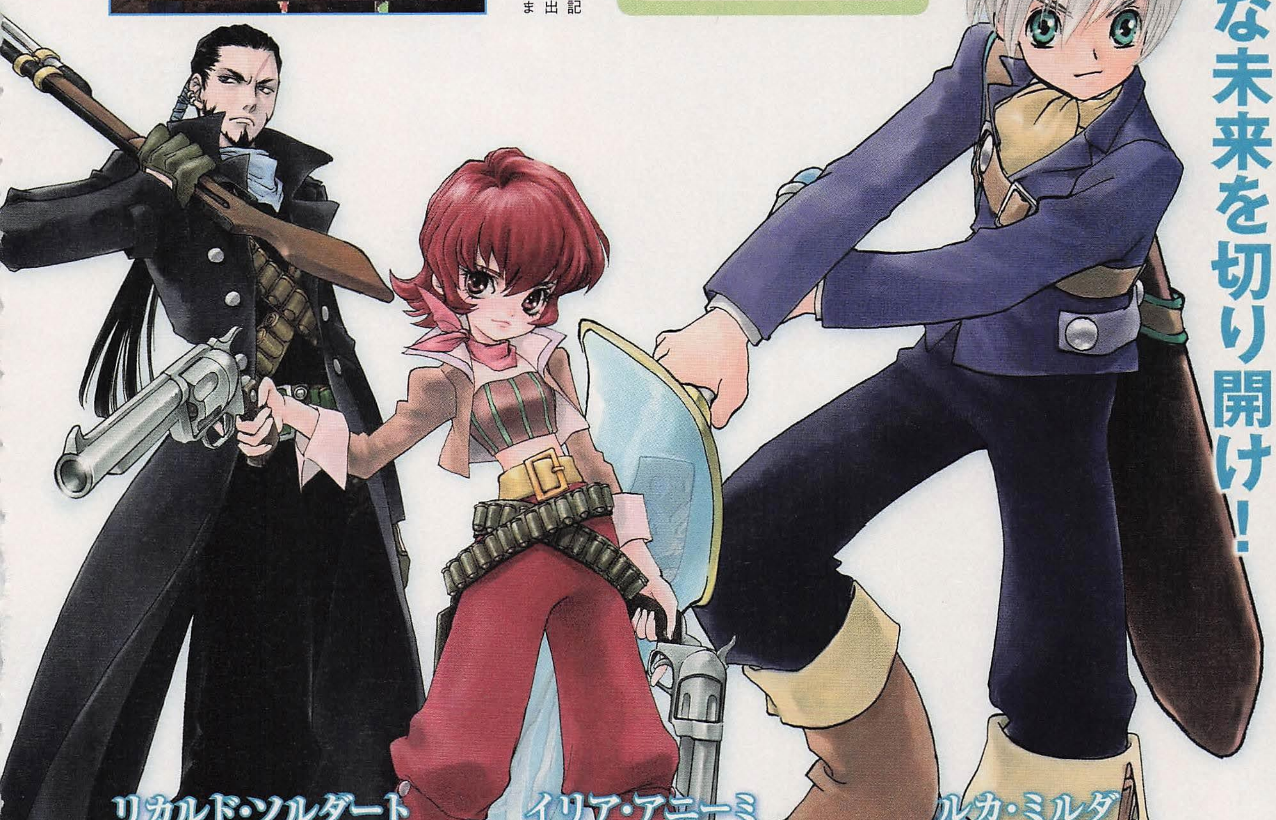
STORY
前世での出来事や人間関係が主人公・ルカたちを翻弄する…

主人公のルカは、世界規模の戦乱のなか優勢を保ち続ける王都・レグヌムに暮らす少年。世界にはいつからか超常的な力を操る「異能者」が現れ、「異能者捕縛適応法」を掲げる王都レグヌムでは、彼らを見つけしだい捕えることが日常となっていました。そんななか、ルカもとあることがキッカケで、異能者としての力が目覚めてしまいます。その後、街中でイリアという少女と遭遇したルカは、彼女が自分と同じように毎日同じ夢を見ていることを知ります。それがいったい何を意味するのか？　そしてイリアを狙う謎の人物・マティウスが率いる「アルカ教団」の目的とは何なのか？　さまざまな謎が行く手を阻みます。

冒険を進め、同じく異能者である人物と出会い、次第と蘇ってくるルカや仲間たちの前世での記憶。そこにはさまざまな驚きの事実が隠されていました…。前世を知れば知るほど人間関係が複雑に絡み合い、そこを敵に付け込まれたルカたちは大きく翻弄させられます。彼らの敵もまた、前世からの因縁を引きずっている者たちなのでした。しかし、仲間たちとの絆を深め、たくましく成長したルカは、自分たちが生きている「今」が大切なんだと、彼らに立ち向かっていきます。



◀最初は曖昧だった前世の記憶だが、同じ境遇の仲間と出会うことで少しずつさまざまなことを思い出していく。



リカルド・ソルダート
CV:平田広明

年齢:27歳　身長:183cm　体重:77kg

銃剣を駆使する凄腕のスナイパーで、「契約」に重きを置く男。ルカの仲間のアンジュを捕縛するために敵として登場するが、その後アンジュと契約し、彼女の護衛として仲間に加わる。

WRITER'S COMMENT

趣味は銃の手入れという、シブい男。無愛想に見えるけど、意外と世話を焼いてくれたりして、そのギャップにキュンとします（笑）。

イリア・アニーミ
CV:笹本優子

年齢:15歳　身長:166cm　体重:53kg

『TOI』のヒロイン。サニア村の村長の娘で、マティウスに追われてレグヌムに逃げてきたところを、ルカと遭遇する。気が強く男勝りな性格で短気。戦闘では二丁拳銃を用いて戦う。

WRITER'S COMMENT

ルカにちょっかいを出したりしているときのイリアはイキイキしていてステキ（笑）。彼女はシリーズ1、大ざっぱなヒロインかも。

ルカ・ミルダ
CV:木村亜希子

年齢:15歳　身長:168cm　体重:56kg

王都レグヌムで暮らす商家の息子。成績優秀だが気弱で内気な性格のため、級友にいつもからかわれている。母親の作るチーズスープが大好物。幼い頃から前世の夢を見ていた。

WRITER'S COMMENT

かつてこんなにオドオドした主人公がいたでしょうか。それでいて、チャットではサラッと無邪気に毒（!?）を吐いたり。いいキャラです。



「TOI」のマスコットキャラ・コーダ



よっぴの ゲーまにあ☆キャラトーク！

ゲーム大好きで『テイルズ オブ』にも愛を注ぐ、新人声優＆役者のよっぴ。キャラクターを中心に独自の目線で『TOI』を語っちゃいマス★

よっぴPROFILE

岡山県出身。6月26日生まれのA型。きなこと紅茶が好き。特技は弓道、書道など♪　ブログは→http://profile.ameba.jp/yoppicopico/

ン～♪　ン～♪　ヌフ～♪　食のあるところによっぴありだぞ、しかし(ﾟ益ﾟ)　ちっちゃい子がたくさん出てくる『TOI』によっぴ大歓喜♪　そのなかでもシアンがかわゆすぎる！　そして、アンジュがタイプすぎる‼ 優しく凛とした声色といい、縦ロールな髪型や気品さとキュートさを兼ね備えたフリルのついた装いといい、まさに聖女！　彼女のちゃっかりしたところも好き。戦闘中に敵からアイテムを盗んで「寄進ありがとう♪」と言ったり、パトロンをすぐに見つけたり、なんという世渡り上手（笑)。アンジュは遊ぶときには遊んで、やるときはやるしっかり者なお姉さん的存在。他人の顔色をうかがってしまうルカに、「他人の気持ちも大事だけど、自分自身がまず幸せになることが大切だから」と言った彼女。それはルカが自分を取り戻すためにきっと重要な言葉だった。今の自分は過去の連続から、未来は今の連続からできていく。きっと必要じゃないものなんてない。自分なりの人生の旅を歩むために、相手への思いやりで今を創っていけたらいいな。きっとそれがよっぴたちみんなが持っている「創世力」だから。また次回、新しく出会うために“バイバイ”だポン(ﾟ益ﾟ)☆



ライターれいちんの ここがスゴイよ『TOI』

「say goodbye & good day」を聴くだけで涙腺崩壊！

ぐすん、おはこんばんちわ、れいちんです。KOKIAさんの「say goodbye & good day」って『TOI』のエンディングテーマなんですけど、歌詞がやばい。みんなで冒険した出来事がよみがえってきて、涙・涙・涙。同じくKOKIAさんによるテーマソング「Follow the Nightingale」もダイナミックかつ荘厳で最高だったし。どの『テイルズ オブ』作品にも言えることだけど、とくにこの『TOI』は楽曲とゲームが1つになっているなあと感じました。ソフト発売前に発表されたPVも、ものすごく評判よかったですもんね。あのPVを見て高まったテンションのまま『TOI』をプレイしたんですが、十分期待に応えてくれましたねー。結論からいうと大好きです。

前世と現世というテーマ、物語が進むにつれ明らかになる驚きの真実…。ルカの前世ですらびっくりした私ですから、エルマーナとかスパーダの前世を知ったときの驚きときたら、もう‼　しかも人間関係もめっちゃ複雑。敵対しているヤツらも前世からの因縁があるんです。ぶっ飛んでる殺人鬼のハスタとか、わんちゃん使い（違う）のシアンとか敵も個性豊かで一見の価値アリ！

戦闘は3Dで自由にフィールドを動き回れる「ディメンション スライド-リニアモーションバトルシステム」を採用。敵を打ち上げて空中コンボを決めることもできます。とくにオススメなのはプレイヤーキャラをイリアにして、二丁拳銃で敵を浮かせて追撃！　気持ちいいです。DSでお手軽に本格的『テイルズ オブ』作品を遊んでみてください♪



▲おもしろチャットもいっぱい。体型を気にするアンジュがかわいい（笑）。



▲イリアを操作すれば、遠距離から安全に敵を攻撃することができる。



エルマーナ・ラルモ

CV:松岡由貴

年齢:13歳　身長:148cm　体重:40kg

戦乱で孤児となり、王都レグヌムで生き抜くために窃盗をして暮らしていたストリートチルドレン。マイペースで年齢よりも大人っぽく、面倒見のよい一面がある。

WRITER'S COMMENT

シリーズ初の大阪弁をしゃべる女性キャラ。両親が職業柄あちこちを転々としており、大阪弁をしゃべるようになったらしいです。

スパーダ・ベルフォルマ

CV:うえだゆうじ

年齢:17歳　身長:177cm　体重:71kg

王都レグヌムの名門貴族の出身だが、家族との不和から不良化しており、ロクに家に帰っていない。口は悪いが義に篤く男らしい性格で、イリアと気が合うようだ。

WRITER'S COMMENT

悪友（?）のイリアと一緒にルカをからかうのが好き。名門貴族の七男で、兄弟のなかでもズバ抜けた剣の腕を持っています。

アンジュ・セレーナ

CV:名塚佳織

年齢:20歳　身長:158cm　体重:52kg

聖都ナーオスの大聖堂のシスターを務めている女性。癒しの力を持つことから「聖女」として評判になっている。世事や処世術に長けており、世渡り上手な性格の持ち主。

WRITER'S COMMENT

食べることが好きな反面運動はあまり得意じゃなくて、自分の体型を気にしています。エルマーナのよきお姉さん的存在でもありますね。

パンゲア探究
Pangea Inquiry
【第3回】

アースノイドと敵対する〝間違い生物〟モンスター

地球再生を目指す私たちアースノイドの前には、障害となって立ちはだかるモンスターがいた。しかし彼らもまた、再生プログラムから生み出された生物なのである。

惑星に存在するもう1つの生物

再生プログラムがうまく起動し、我々アースノイドが生まれ、そしてガーディアンが〝間違い生物の成功例〟として生まれた。とすると、彼らモンスターは紛うことなき〝失敗例〟である。彼らは、再生プログラムが断片的な情報と生物の卵細胞を頼りに、人間以外の動植物を生み出そうとして、間違えて作り出してしまったものなのだ。本来ならば地球では〝動物〟と呼ばれていたものとして生まれるはずだったモンスターは、生成時に地球の娯楽であった映画やゲームの情報をも取り込んでしまい、実に奇妙な生き物としてこの星に誕生した。

彼らは基本的に、この星の特定の地域に棲息し、独自の行動原理で生きている。それは命ある〝生き物〟として当然のことであり、何人たりとも、彼らの〝生〟を否定することはできないであろう。我々アースノイドとて、モンスターの行動原理に口をはさむことはできないはずだった。

だが、彼らモンスターは我々が地球再生のために、かつての人類の遺産を求めて各地を探索していると、敵意をむき出しにして襲いかかってくるのである。それは自身の生息地を侵されたことによる怒りと防衛行動という、動物としての本能によるものなのだろう。だが、我々が地球再生という宿願を達成するためには、星の隅々まで探索する必要があり、彼らの生息地にも足を踏み入れなければならないのだ。また、なかにはどのような思考回路を有しているのか不明だが、積極的に人類の遺産を収集しているモンスターもいるようだ。

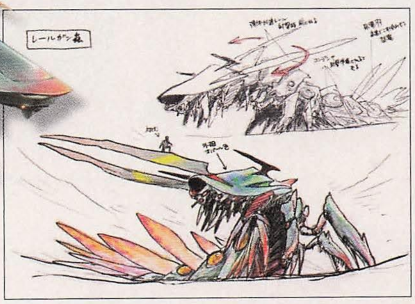
我々には争うつもりはない。だがどうしても、それこそ彼らが本能によって防衛するように、我々も身を護る必要がある。そして時には、彼らを撃退することで手に入る素材や食材を活用することで、我々の生活が潤う。もしかしたら、彼らは再生プログラムが用意した、この星の新たな食物連鎖を作るための存在なのかもしれない。

パンゲアモンスター図鑑

惑星に存在するモンスターを解説しよう。なお、これらはモンスターのほんの一部である。



プロトポロス
◀堅い甲殻を持ち、普段は暗い場所に棲息している。地中に潜り込み、電磁波を撃ったりするため、蟲とレールガンがもとになっていると思われる。





カフラバーウ
▲ふわふわとタンポポの綿毛のように動く。だが近づくと放電するため、海中生物の電気クラゲがもとになったと考えられる。



マムマ
◀一見、バランスが悪いように見えるが、地球にいたダチョウという鳥のように器用に歩行する。身体は柔らかく、こちらの打撃を吸収してしまう。



フェイマムマ
◀常に飛行しており、腹部にはみっしりと卵が詰まっている。もとなった生物は、似たような外見をしている蜂だといわれている。



ガンベロ
◀無数にある関節を自在に動かして、トリッキーな動きをする。節足動物のエビと昆虫のクワガタ、そして掃除機が混じり合ったものと思われる。



クァンドゥーツ
▶ミツヅノコノハガエルという地球で両生類に分類された生物がもとになっている。その口から粘液を出し、こちらの持っているアイテムを奪っていく。

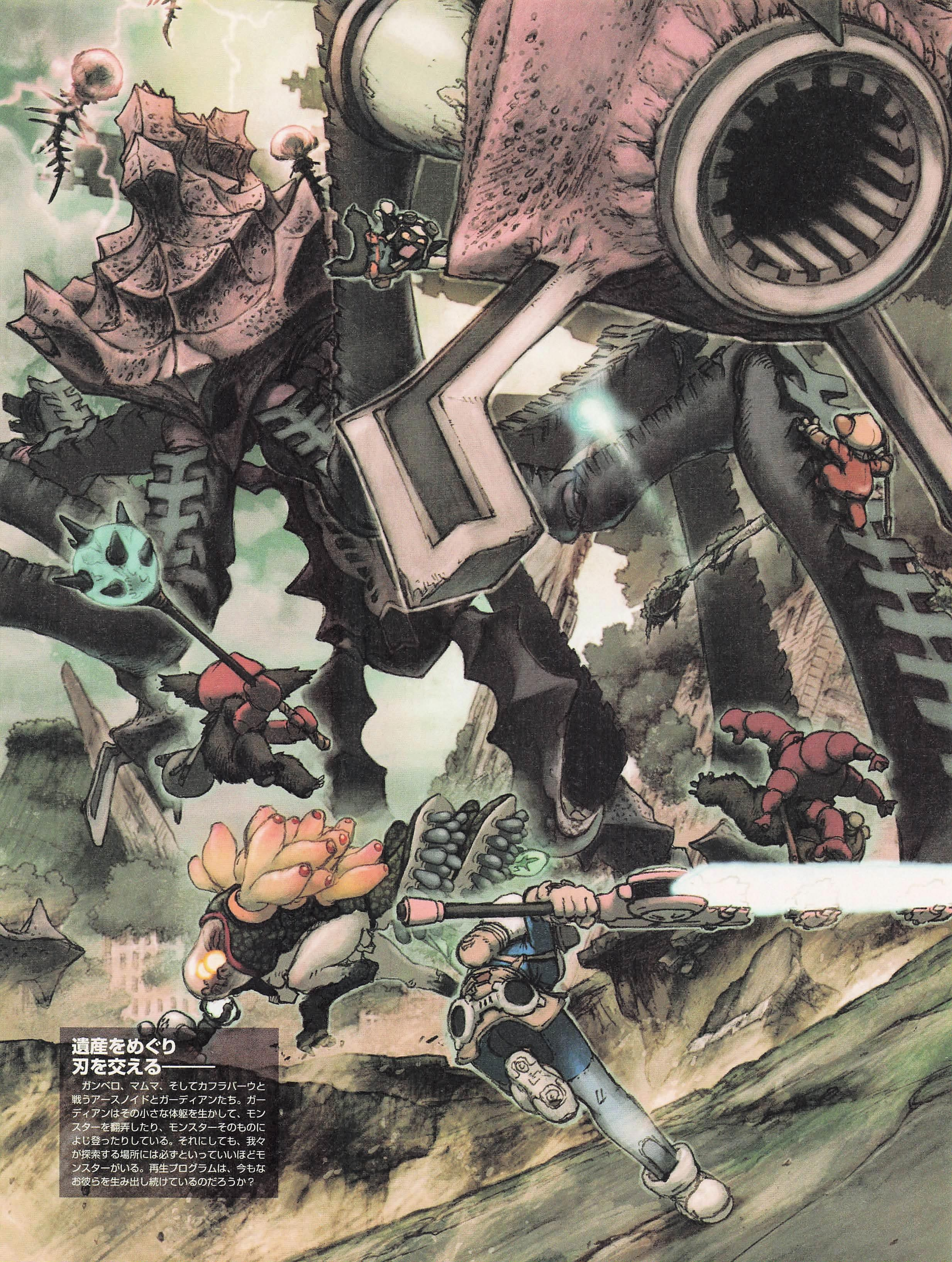
多種多様な攻撃をしてくるモンスター

モンスターは外見もさることながら、その攻撃パターンも個性的だ。近距離での物理攻撃はもちろん「エナジーボール」と同じ原理と思われる攻撃を行うため、遠距離からの攻撃にも注意しなければならない。また、エナジーボールとはまた違った電磁波や爆弾などを使ってくるモンスターも存在する。撃破にはガーディアンたちの協力が不可欠だ。



EARTH SEEKER アースシーカー

アースシーカー
■今冬発売予定　■¥7,140(税込)　■Wii　■ACT　■1人用
■販売:角川ゲームス／制作:エンターブレイン／開発:クラフト&マイスター



遺産をめぐり
刃を交える――――

ガンベロ、マムマ、そしてカフラバーウと戦うアースノイドとガーディアンたち。ガーディアンはその小さな体躯を生かして、モンスターを翻弄したり、モンスターそのものによじ登ったりしている。それにしても、我々が探索する場所には必ずといっていいほどモンスターがいる。再生プログラムは、今もなお彼らを生み出し続けているのだろうか？

驚異のアラガミと渡り合う神機使いたちのファッション事情

―神機使いたちの衣装は個性的ですが、どこで作られたものなのですか？

板倉　『ゴッドイーター』の世界はアラガミによって壊滅状態にあるので、当然普通の洋服屋などで売られているわけではありません。実はアナグラの地下にさまざまな物資を生産する施設があり、彼らの服もそこで生産され、支給されています。ほかの支部との物資のやり取りもないわけではありませんが、流通形態が瓦解しているのでめったに行われません。

―外部居住区の人間が、主人公たちと比べて貧しい格好をしている理由は？

板倉　純粋に物資が行き渡らないからですね。アナグラからの配給は十分なものではなく、かといって自給自足するだけの安全な土地もないので、外部居住区はある意味スラム化しているといえます。コウタの家族やアナグラを訪れる少年などは外部居住区の人間ですが、彼らは現状ではフェンリルの庇護の下にいるしか生きるすべがありません。

―なるほど。それでは前回の第三部隊に引き続き、第二部隊のデザインのポイントを教えてください。

小林　タツミは「オーソドックスな主人公的キャラ」を象徴して描きました。初期の頃はまだ「ヒバリをとにかくナンパしている人」という設定しか聞いていなかったので、私のなかではチャラチャラしたキャラというイメージがありましたね(笑)。ですがその後、今の精悍なイメージに落ち着く形になりました。そしてカノンは、第三部隊のジーナが細身でストイックな性格のキャラなので、女の子っぽい丸みとほんわかした雰囲気を出せるよう意識しました。

板倉　前作の時点でカノンは緑色の制服が印象的だったので、今回もカラーリングはグリーンにしています。

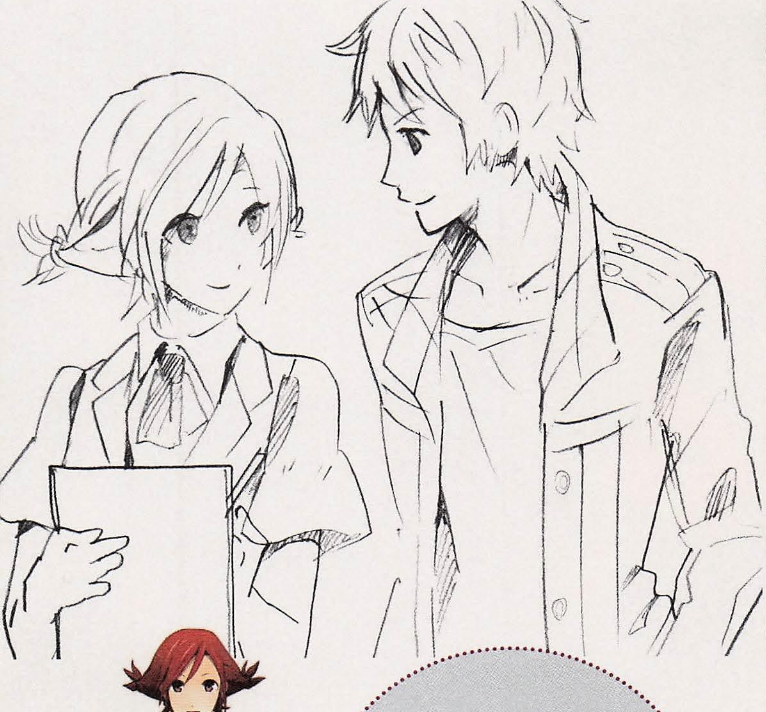
小林　ブレンダンは、タツミと対になるようなデザインを意識しました。中期のデザインを見ればわかるように、彼は変遷が激しいキャラでしたね。クールで知的な内面と、それに見合う外見をどう落とし込んでいくかで苦労しました。

板倉　彼の衣装が制服装なのは、彼の真面目な性格に由来しています。あと、前作で第二部隊が全員フェンリルの制服を着ていたのに、リ・デザインにともなって誰も着ないのも寂しいので(笑)。

2人のキーパーソン

アートディレクター
板倉耕一氏
キャラ、アラガミ、武器など作品全体のデザインを手がけるほか、実機での監修も担当。前作の『ゴッドイーター』においてもアートディレクションを務める。

キャラクターデザイン
小林くるみ氏
『ゴッドイーター バースト』で新たにデザインチームに参加。第二部隊・第三部隊のNPCや追加衣装のほか、新キャラであるレンのデザインを担当している。



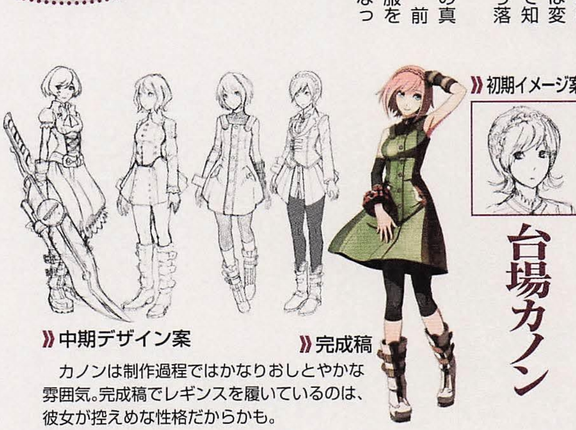
大森タツミ＋竹田ヒバリ イメージスケッチ
第二部隊所属の大森タツミと、極東支部のオペレーターを務める竹田ヒバリのカット。タツミはヒバリにご執心で、ことあるごとにアプローチを仕掛けている。一見すると軽い男だが、その中身は芯のとおった正義感の強い青年だ。



竹田ヒバリ
》完成稿



ブレンダン・バーデル
》中期デザイン案
》初期イメージ案
》完成稿
初期からイメージがガラリと変化。初期のタツミが体育会系なら彼は知的な文系である。



台場カノン
》中期デザイン案
》初期イメージ案
》完成稿
カノンは制作過程ではかなりおしとやかな雰囲気。完成稿でレギンスを履いているのは、彼女が控えめな性格だからかも。



大森タツミ
》中期デザイン案
》初期イメージ案
》完成稿
途中まではツンツンヘアーが特徴だったタツミ。しかし「マンガの主人公っぽくなりすぎた」ため、修正された。

『ゴッドイーター バースト』のキャラクターの魅力を解き明かす連載コーナー〈第2回〉

GOD EATER® BURST ゴッドイーター バースト CHARACTER FILE キャラクターファイル

PSP　ゴッドイーター バースト
発売中(2010年10月28日発売)　通常版：¥5,229(税込)、アペンド版：¥2,100(税込)、DL版：¥4,700(税込)

ジャンル	ACT
メーカー	バンダイナムコゲームス
備考	プレイ人数：1～4人

ACT　協力　育成

注目のDLC

「御坂妹」と「一方通行」の衣装をゲット!!
人気アニメ「とある魔術の禁書目録Ⅱ」とのコラボが実現。登場キャラの御坂妹と一方通行（アクセラレータ）の衣装を入手できる追加ミッションが配信中だ。

妖艶なアラガミ「ヴィーナス」を倒せ！
電撃系4誌の合同企画で誕生した新アラガミのヴィーナスが出現するミッションが配信中。黄色い"ゼリー体"や、弱点である女体を攻撃するのがコツだ。



CHARACTER LINE UP

シオ(右)
アリサ・イリーニチナ・アミエーラ(左奥)
橘サクヤ(左手前)

第一部隊のサクヤとアリサ、そしてアラガミの少女・シオ。イラストはゲーム本編で目にすることのできなかったシオの着替えシーンだ。実際にシオが衣装を身にまとった姿は、ゲーム中で確かめてみてほしい。

電撃サガ・アーカイブ

GB版『魔界塔士サ・ガ』が発売された1989年12月15日から、生誕21周年を迎えた『サガ』シリーズ。開発スタッフへのインタビューで、その魅力を探っていく。

シリーズ20周年記念インタビュー 開発スタッフ列伝 河津秋敏氏

自由度の高さや独特の成長システム、そして絶妙なゲームバランスにより、ゲーム好きのプレイヤーを惹きつける『サガ』シリーズ。今回はその生みの親である河津氏に、開発のコンセプトや当時の思い出をうかがった。



『ロマサガ4』的な作品はいつか必ず作りたいですね

PROFILE

『サガ』シリーズの生みの親で、シリーズ全体を監修している。現在もエグゼクティブプロデューサーとして、開発の第一線で活躍中。代表作は『サガ』シリーズのほか、『ファイナルファンタジー クリスタル・クロニクル』シリーズや『ラスト レムナント』など。

『サガ』の誕生秘話から開発当時の思い出話に迫る

――『サガ』というタイトル名の由来を教えてください。

河津氏（以下、敬称略） スクウェアの看板タイトルの名前が『ファイナルファンタジー』（※1）なのですが、長いじゃないですか（笑）。だから短いタイトル名にしたいというのが最初のきっかけでしたね。「勢いがある名前にしたいよね」と話していて、みんなで考えたタイトルをずらっと並べて、そのなかから「これがいいんじゃない」という感じで決めました。なぜ『サガ』を選んだのかははっきり覚えていなくて…実は最初からそんなに深い意味が込められていたわけではないのです（笑）。

――古代北欧物語の総称である「サガ」をイメージしたというわけではないのでしょうか？

河津 「サガ」という言葉にはそういう意味もありますが、ゲームのタイトルとしては、それを意識してつけたつもりはないです。漢字にも「性（さが）」という読み方がありますが、そういう意味でもない。だから、初期のシリーズ（※2）は、「サガ」の間に「・」をつけて『サ・ガ』としていたんですよ。

――『サガ』をシリーズ作品として意識し始めたのは、いつ頃からですか？

河津 最初の頃は全然意識していませんでした。『FF』は3作くらい作るというイメージが最初からあったので、ならば『サ・ガ』は逆に1発で決めようと思って作ったんです。だから『サ・ガ2』は、会社のほうから「作れ」と言われたから作ったような感じだったのです（笑）。そのあと『ロマンシング サ・ガ』を作って、開発スタッフのメンバーも固まってきて、シリーズの方向性のようなものが決まってきたのが『ロマサガ2』の頃ですね。

――開発が一番大変だったのは、どの作品ですか？

河津 『サガ フロンティア』です。本当にギリギリまで作っていて、かなりしんどかったですね。SCEさんにも迷惑をかけてしまい、マスターアップからプレスまで10日くらいというとんでもないスケジュールで作っていただいて、それまでの最短記録を更新したという（笑）。

――ハードがPSに変わって、やれることが飛躍的に増えたことも影響したのですか？

河津 そうですね。あと、主人公を作りすぎた（※3）というのもあります（笑）。それでも最初の構想から1人減らしているんですけど。いろいろ新しいことをやりたくて、ギリギリまで考えて入れ込んでいきました。それでバグが出なかったのは救いでしたね。

シリーズを築き上げてきた想いと新作への意欲

――『サガ』シリーズには毎回多くのキャラクターが登場しますが、それは意図的にされているのでしょうか。

河津 プレイヤーにとっても、大河ドラマのようにキャラクターがたくさん登場するだけで嬉しいというのはあると思うんです。それもあって、キャラクターをたくさん出そうというのは、最初の頃から意識していました。ただ、あまりにも作りすぎたせいで、パッと名前が出てこないキャラクターも多いですけど（笑）。

――ゲームを作るうえで、一番大切にしていることは？

河津 個人的には、「自分が遊びたいように遊べるゲーム」が好きなので、それを目指しています。「放任になってもいいから押し付けない」というスタンスで作っていますね。あとは、ゲームはスタッフといっしょに作るものなので、それぞれのスタッフがやりたいことがあれば、それをなるべく取り入れるようにしています。

――『サガ』はこの年末で21周年を迎えますが、昔と比べて自分自身のなかで変化した部分はありますか？

河津 自分としては常にいろいろな面で変わっていると思っています。ゲームを遊ぶ人の趣向は時代によって変わると思うので、仕事以外にもゲームを遊んで、今のプレイヤーが求めているものを感じ取りつつ、それにあわせて自分も変化して、ゲーム開発に生かせるよう努力しています。ただ「自分が遊びたいように遊べるゲーム」を作るという部分は、まったく変わっていませんね。

――『サガ』を一言で表すと、どんな言葉ですか？

河津 「コア」ですね。結果的に見ると、自分の一番の代表作になっていて、ファンの方もたくさん応援してくださっているので、そういう意味では自分にとってまさに中心となる作品だと思います。

――最後に『サガ』ファンへメッセージをお願いします。

河津 自分としては、『ロマサガ』シリーズの世界観やシステムを受け継いだような感じのRPG、位置づけとしては『ロマサガ4』となるような作品を、死ぬ前に作らないといけないという気持ちがあります。タイトルは別のものに変えると思いますが…。新作を望むファンの声が自分たちの想像以上に大きくて、最近はそれを特に実感しているので、もしかしたら近いうちに実現するかもしれません。ぜひ期待していただければと思います。

※1：**『ファイナルファンタジー』** GB版の『サ・ガ』発売以前に、『FF』シリーズは『II』まで発売されていた。ちなみに河津氏は、『FF II』までの開発に携わっている。
※2：**初期のシリーズ** GBの『サガ』シリーズ3作、およびSFCの『ロマサガ』3作までは、『サ・ガ』という表記だった。PSの『サガフロ』以降は、リメイク作品も含めて『サガ』で統一されている。
※3：**主人公を作りすぎた** 主人公キャラクターは7人で、それぞれに個別のシナリオとエンディングが用意されている。

インタビューこぼれ話 同期の時田氏との思い出

最初に一緒に仕事をしたのは、『中山美穂のトキメキハイスクール』（※FCのディスクシステムで発売されたAVG）でした（笑）。そのあとGBの『サガ』でまた一緒になったのですが、彼がスタッフとして入っていた影響は大きいですね。特に、彼がデザインした「立つスライム」は、当時スライムといえば『DQ』のかわいらしいスライムのイメージが定着していたなかで、かなり斬新なデザインで、以後の『サガ』の流れを作るうえで大きかったと思います。

Pの奇蹟 『ペルソナ』シリーズディレクター橋野桂の制作コミュコラム

MIRACLE AT PERSONA File 10

アトラスらしさとペルソナチームらしさ

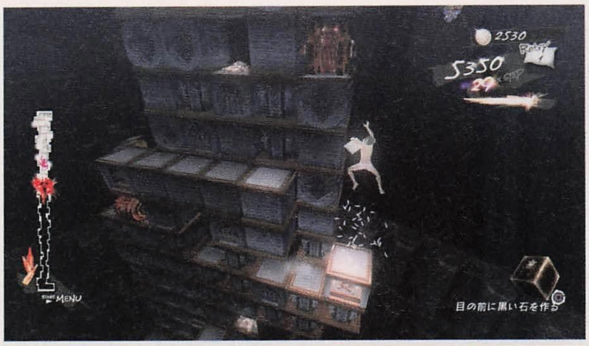
『ペルソナ』シリーズなどを手がけるアトラスのディレクター・橋野桂氏の連載コラム。今回は、個性を引き出すためのゲーム制作の流れを中心に語っていただいた。

1 強いストレスの発散がアイデアへとつながる

『キャサリン』の開発もひと段落ついて、あとは発売日を待つのみとなりました。というところで、今回は我々ペルソナチームのゲーム制作について、少しだけお話しようかと思います。

我々を含め、アトラスのゲーム開発スタッフが常日頃から聞かされている言葉があります。それが「アトラスらしい作品を作る」という言葉です。それはオンリーワンであり、個性的であるべしという意味なのですが、打ち合わせの時にそういう単語が普通に出てくるくらい、スタッフの芯にその考え方があります。もともとアトラスのゲームが好きでこの会社に入ったスタッフが多いので、自然としみついたのかもしれませんね。では、〝アトラスらしさ〟とは具体的に何か？　個性的であるとはどういうことか？というと、理屈で説明するのは難しいのですが、楽しいだけでは終わらない、プレイし終えた人の心に何かを訴えることができるゲームを作ることではないかと思います。個性的なアトラスらしさとは、我々が探し続けるテーマのひとつかもしれませんね。

そんなアトラスのなかのチームのひとつである「ペルソナチーム」。もちろん我々もアトラスらしさを表現するわけですが、それとともにペルソナチームらしさも表現できなければ、チームとしてまとまっている意味がありません。ペルソナチームらしさとは何かと考えたとき、僕の頭に浮かんだのは、スタッフの誰もがゲームへの意見が言える現場の雰囲気でした。チームには、デザイナーやプログラマーなど、さまざまな役職があるわけですが、新人、ベテラン関係なく、誰がどんな意見でも言える雰囲気です。アイデアを聞いて、それがゲームをおもしろくするものなら採用しますし、仮にその人に詳細の仕切りを依頼したとき「担当違いですがいいんですか？」なんて言うスタッフは、チームには1人もいません。誰もが、これから作るゲームをおもしろくしたいという強い欲を持っています。その欲望は「～したい」という一種のストレスであって、そのストレスを発散する形でアイデアが出され、アイデアが採用されることでストレスが解消されてチームとしてよりまとまっていく。そんな流れのなかでできているのが、我々が手がけるゲームなんだと思います。例えば、『ペルソナ3』で頭を銃で打ち抜く召喚シーンなどは、副島が会議で発言したものを即採用したものです。そうした演出の見せ方などの〝手法〟は、むしろあっさりと決めてしまいます。逆に時間をかけるのは〝目的〟を決めるとき。『ペルソナ4』でテレビに入るシーンは、見た目として伝わりやすい〝手法〟の部分ですぐに決めましたが、マヨナカテレビにはどういう意味があって、何のために存在させるのかという〝目的〟の設定には、数カ月もかかりました。大事だと思うのは、そのゲームにとってのゴールを見極めること。そのゲームをプレイした人がどんな感想を持ってくれるかを予想し、期待もしつつ、ゲームを組み立てていくわけです。そこがプロデューサーとしての〝目的〟になり、それを実現する〝手法〟については、ディレクターとしてスタッフと一緒に考えるわけです。

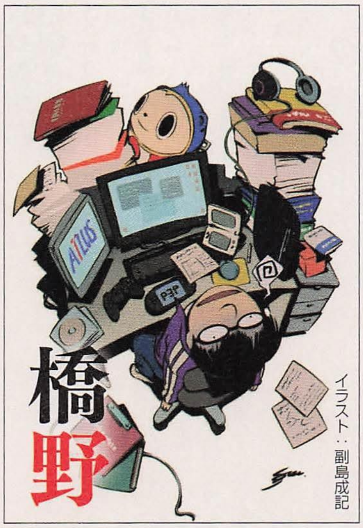








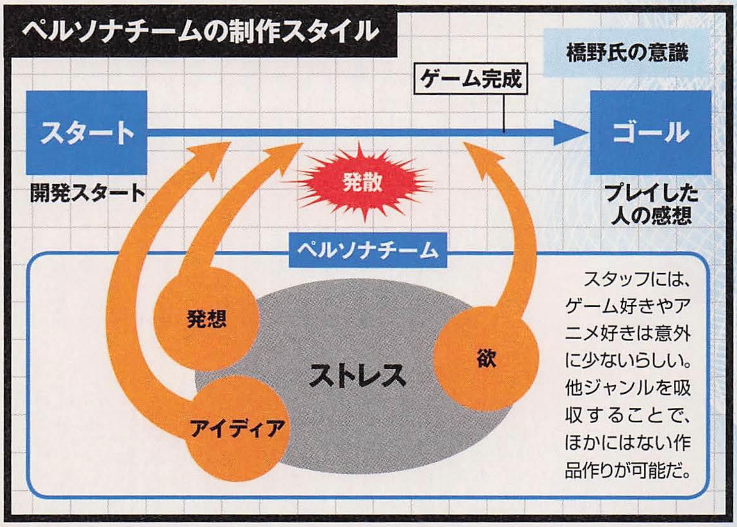
▲スタッフとの会議では、それぞれの体験談をベースに設定をつめます。リアルな体験なぶん、キャラに深みが増しているはずです（橋野氏）。



イラスト：副島成記

橋野 桂 Katsura Hashino

最新担当作『キャサリン』、やっとこマスターアップしました！　大人向けの本作。Pシリーズ含め、今後の表現への幅になればいいな。



Pの軌跡
発売中の電撃PlayStation Vol.486では“体験装置”としてのゲームを解説！

Pの奇蹟
次回のテーマ 「???」
電撃ゲームスVol.17にて掲載予定！

PS3 Xbox 360 キャサリン	
2011年2月17日発売	¥7,329（税込）
ACT 恋愛	
ジャンル	A･AVG（アクションアドベンチャー）
メーカー	アトラス
備考	先着購入特典：Catherine SoundDisk＆ArtBook

ゲームニュース



ピックアップ ニュース&レポート

年末商戦で大いに盛り上がるゲーム業界をニュースで紹介！ なかでも一番の話題はやっぱり『MHP3rd』のようですね。

今回のレポート

- 『MHP3rd』が12月1日に発売！ ソフトをいち早くゲットするべく、渋谷TSUTAYAにハンターたちが集まった
- 『喧嘩番長』CMに再びアッキーナが登場！ 収録現場で注目ポイントを聞いてきた。

レポート イベント

『モンスターハンターポータブル 3rd』発売!! 早朝の渋谷にハンターたちがソフトを求めて集結した！





▲カウントダウンの最後は「狩猟解禁！ 一狩り行こうぜ!!」の掛け声で締められ、『MHP3rd』の発売が開始された。

年末年始は狩猟に明け暮れる！

2008年3月に発売された『モンスターハンターポータブル 2ndG』から約2年9カ月、シリーズの最新作『モンスターハンターポータブル 3rd』(以下、MHP3rd) が12月1日に発売された。

午前7時の販売解禁に合わせて、渋谷TSUTAYAにて販売開始のカウントダウンイベントが行われ、プロデューサーを務める辻本良三氏や前作のプレイ時間が2815時間を超えた次長課長の井上聡さん、パンクブーブーの佐藤哲夫さんが出演した。

辻本氏は発売を迎えた心境を「これまで以上に長い期間をかけて開発したので、ドキドキしながら発売を迎えています。今日から狩猟解禁なので、これからはゆったりと狩りをしたいと思います」と話した。そのほか辻本氏からは、PlayStation Homeから直接アドホック・パーティーで遊べるようになるほか、アドホック・パーティー for PlayStation Portable内への“『MHP3rd』特設ワールド”の設置などが発表された。これまで、情報をできるだけ入れないようにしていたという井上さんは「知らないモンスターをいち早く克服していきたい」、佐藤さんは「『MHP2ndG』のときにあまり使わなかったアイテムを使っていきたいと思っています」とそれぞれの意気込みを語った。また、井上さんは「うまい人が初心者たちと一緒に狩りに出て遊び方を教えてあげたり、人のつながりを作れたりするゲームなので、知らない人ともぜひ遊んでもらいたい」と話した。

『MHP3rd』の先頭に並んだ男性に話を聞いてみた

――何時から並び始めましたか？

男性 前日の17時くらいに渋谷に到着して並び始めました。列を作り始めた時点で何人かの方がいたんですが、話し合いをした結果、私が先頭に並ばせていただけるということになったんです。

――ちなみにどちらからいらっしゃいましたか？

男性 神奈川県から来ました。

――12時間以上並んで『MHP3rd』を手に入れましたが、どなたとプレイされますか？

男性 家族そろって『MHP』シリーズのファンなので、家族と一緒にプレイします。私は仕事があってなかなか遊べないので、まず子供たちのぶんとして購入しました。

――使用する武器は決めていますか？

男性 特に決めていません。私は下手なので、子供たちにいろいろと聞いてから決めようと思っています。

――ありがとうございました。



◀先頭の男性には井上さんから記念品と商品が手渡された。

秋葉原のショップ店頭にも徹夜組が出現！

秋葉原のショップのなかには、通常の営業開始時間を1時間以上早めて『MHP3rd』の販売を予定する店舗も複数見られた。なお、渋谷ほどではないものの前日の21時過ぎには本作の購入希望者が店舗前に姿を見せ始め、23時過ぎには10人以上が並んでいるショップもあった。

ソフマップ本館とアミューズメント館(以下、AM館)の2つの店舗では、当初8時半から販売を行う予定でいたが、始発が動き出した頃になって、購入希望者の数が一気に膨れ上がっていた。本館は150人以上、AM館には350人弱が並んだため、当初より30分繰り上げて午前8時より販売を開始した。

また、昭和通り側のヨドバシカメラマルチメディアAkibaでも、最長で同店舗を約1周するほどの購入待機列ができ、こちらも当初発表されていた販売開始時刻を繰り上げて販売を開始した。

早い店舗では昼前に売り切れの店舗が出始め、15時過ぎから大型店でも売り切れとなる店舗が増えていた。その後、17時を待たずに秋葉原のすべてのショップから新品の『MHP3rd』が姿を消していた。



▲秋葉原での行列の様子。あるショップスタッフからは「こんなに早く売り切れるとは」と売れ行きに驚く声も。

その後の『MHP3rd』は?

発売日当日は全国的に売り切れとなってしまった本作。発売日以降は、土曜日と水曜日にショップへの入荷があったようで、入荷する日になると量販店では本作を求める行列ができていた。12月14日現在ではいくつかの店舗で売り切れとなっているものの、1人1点ながら購入できる店舗もあった。

ニュース アップデート 『モンスターハンター フロンティア オンライン』が1月26日に「シーズン10」にアップデート！

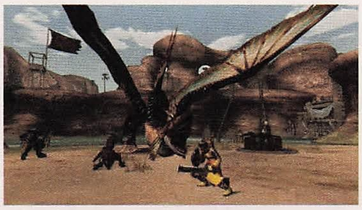
PCとXbox 360でサービスの提供が行われているオンラインアクション『モンスターハンター フロンティア オンライン』にて、1月26日にシーズン10となるアップデートが行われることがわかった。アップデートによって、11種の全武器に新たな攻撃アクションが追加されるほか、技を極めたハンターのみが挑める特殊なモンスター「特異個体」が数多く追加される。また、1月26日にはPCとXbox 360の両方にてプレミアムパッケージ（税込¥6,090）の発売が予定されている。本パッケージにはポイズンフラング（片手剣）やフレイムタルワー（太刀）など、全13種類の特典が封入されている。そのほか上記特典に加えて「ガイド娘フィギュア エフィ」と特典防具が付属するコレクターズエディション（税込¥8,190）も発売される。



▲全11種の武器で新たな攻撃アクションを追加。



▲特典防具となるステノシリーズ。



モンスターハンター フロンティア オンライン シーズン10 プレミアムパッケージ
- カプコン　■2011年1月26日発売
- ¥6,090（税込）

◀新武器や新防具のほかに、新たな大闘技場のモンスターとしてガノトトスが追加される。

レポート CM収録 『喧嘩番長5』イメージキャラクターに前作同様に南明奈さんを起用！

スパイクより1月27日に発売予定のPSP用ACT『喧嘩番長5～漢の法則～』。本作のイメージキャラクターに、前作から引き続き、アッキーナこと南明奈さんが選ばれた。本作の舞台は整備された港湾施設や華やかな街並み、そして庶民的な住宅地を備える阿弥浜沿線。そこに主人公・成瀬直人が転校生としてやってきたところから物語が始まる。地域にある5つの高校に加えて、3つのチームによる抗争で、阿弥浜沿線は戦争状態へと突入していく。

CM収録中のアッキーナに本作の見どころについて聞いてみた

――前作から引き続き、『喧嘩番長』のイメージキャラクターに抜擢されたことに対するご感想はいかがですか？

アッキーナ　前作で大好きな『喧嘩番長』のCMをやらせていただくことになって、それだけでもうれしかったのに、また続けてCMに出演できることになって、本当にうれしいことですね。

――前作のインタビューでは『3』が好きとおっしゃっていましたが、『4』もプレイされましたか？

アッキーナ　もちろん『4』もクリアしましたよ！　ずっとプレイしちゃいました。私が一番この作品で好きな点は、主人公をいろいろとカスタムできるところなんですよ。服とか髪型とかも多いので飽きないですね。

――今回は、男たちの団結や絆といった部分が特徴ですが、男と男のつながりなどについてはどう思われますか？

アッキーナ　前作でも、最初は敵だったような人があとで仲間になったりしましたよね。今回は喧嘩が終わったあとに手を引いて立ち上がらせてあげたりみたいなアクションがあって、そのあたりが男の子っぽいなって感じましたね。さらに男らしさが増えたんじゃないかな。

――本作に出てくる男たちで、ときめいちゃうようなタイプはいますか？

アッキーナ　髪型とかもいろいろとありますよね。そのなかでいえばホスト風の髪型の人に弱いですね。

――それでは、CMをご覧になるファンの方へのメッセージをお願いします。

アッキーナ　今回はさらにおもしろくなっていますし、飽きっぽい私でものめり込んでプレイできるくらいです。『喧嘩番長』はやらないと人生損しますよ！



◀喧嘩番長ならではのアッキーナのリーゼント姿に注目！

ニュース キャンペーン 『いっき』が登場してから早25年……！公式サイトで米俵プレゼントなどを実施中！

『いっき おんらいん』公式サイトでは、キャンペーンを実施中だ。1つは「いっき おりじなる時計」キャンペーン。これは『いっき おんらいん』をプレイ中に、ある条件を満たすと出てくる「シークレットレター」を集めるというもの。そこからわかる単語を書いて応募すると「いっき おりじなる時計」が抽選でもらえる。もう1つは「アイツにいっき!!」キャンペーン。いっきを起こしたいほど腹が立った出来事を書いて応募すると、抽選で3名に米俵5kgが当たる。



いっき25周年キャンペーンサイト
- http://sunsoft.jp/official/ikki/ps3/

ニュース 体験版 電撃オンラインで『ヴィーナス&ブレイブス』の無料体験版を配信中！

2003年にPS2で発売された『ヴィーナス&ブレイブス』に新要素を追加したPSP版『ヴィーナス&ブレイブス ～魔女と女神と滅びの予言～』が2011年1月20日に発売。合わせて電撃オンラインでは、特設サイトを開設して体験版の配布を行っている。そのほか、発売日に向けて8回にわたる特別企画を連載中！



ヴィーナス&ブレイブス ～魔女と女神と滅びの予言～ DOL特設サイト
- http://dol.dengeki.com/pr/venus-braves/

ヴィーナス&ブレイブス ～魔女と女神と滅びの予言～
- バンダイナムコゲームス
- 2011年1月20日発売　■¥5,229（税込）

ニュース サービス 往年の名作ネオジオ作品がPS3/PSPで完全に復活する！

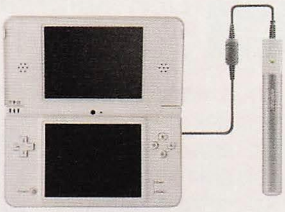
SNKプレイモアは12月7日、PS3とPSPで過去のNEOGEO（ネオジオ）作品を定期的に配信していくサービス「NEOGEO Station」を開始すると発表した。配信されるタイトルは、これまでにまだ一度も移植されていないタイトルが中心。最初の配信は12月22日で、まずは『龍虎の拳』『サムラスピリッツ』などの10タイトルを予定。なお、公式サイトでは新声社より刊行されていたアーケード雑誌「ゲーメスト」の該当タイトルに関する記事を読むことができる。



NEOGEO Station公式サイト
- http://game.snkplaymore.co.jp/game/neogeostation/

ニュース グッズ ニンテンドーDS Lite/DSi用のエネループ充電器が登場！

三洋電機はニンテンドーDS LiteとニンテンドーDSi/DSi LLで使える単3乾電池2個使用の充電器「エネループ スティックブースター」を発売する。DS Lite用の「KBC-DS2AS」では、約100分の出力で約65%の充電が可能。DSi/DSi LL用の「KBC-DS3AS」は、DSiにて約65分で約70%までの充電が、DSi LLにて約70分で約60%の充電が可能となっている。本体サイズは直径18mm×高さ148mm、重さは電池込みで約94gと鞄の中に入っていても邪魔にならない。



エネループ スティックブースター KBC-DS2AS（DS Lite用　）/ KBC-DS3AS（DSi/DSi LL用）
- 三洋電機　■オープン価格

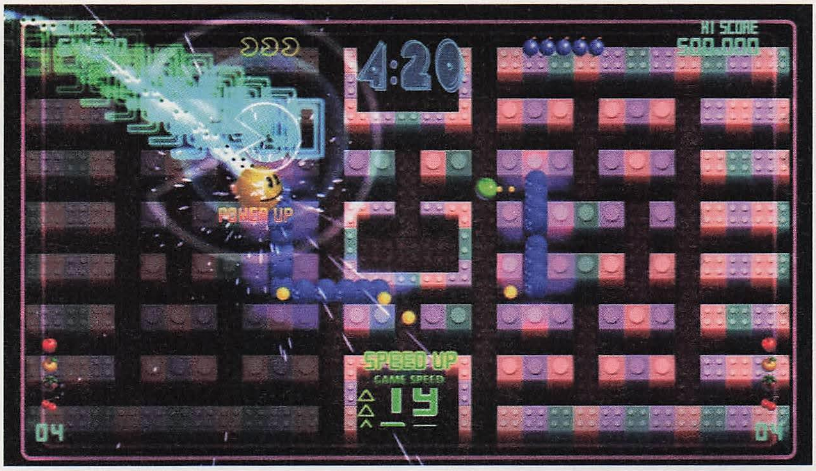
NEOGEO Stationの注目ポイント
上記で紹介している「NEOGEO Station」は、ただ単にPS3とPSPでこれまで遊べなかったネオジオタイトルが遊べるようになっただけではない。PS3版は¥900（税込）とPSP版の¥700（税込）よりやや高くなるが、オンラインを介した対戦・協力プレイにも対応しているのが特徴だ。



▲キャラクターと背景は、昔ながらのドット絵から３Ｄ風まで、カスタマイズが自由自在となっている。



▲規定数のフルーツを素早く食べる「タイムアタック」モードも搭載。世界中のプレイヤーと競うことができる。



ダウンロードゲーム



いつでもどこでも 基本はダウンロード

今回は爽快感たっぷりの最新『パックマン』を紹介！　そのほかレトロゲーマーにはたまらないネオジオタイトルも必見です！

PAC-MAN Championship Edition DX

バンダイナムコゲームス

PSN PS3 / XBLA
■配信中　■ACT
■PSN：￥1,000（税込）／XBLA：800マイクロソフトポイント　■1人用

生誕30周年の『パックマン』が超絶進化をとげた!!

世界で一番普及したアーケードゲームとしてギネスにも認定され、世界中の誰もが知っている人気ＡＣＴ『パックマン』。この度30周年を迎えた〝彼〟が、今までにないゲームシステムを引っさげて帰ってきた。ピンチを演出する「スローモーション」、ゴーストを強制的に巣へ戻す「ボム」、そしてゴーストが列車のように列をなして襲い掛かる「トレイン」など、新要素が満載だ。

ワタシのなかのパックマンはこんなに攻撃的じゃない

今作で追加された「トレイン」は、マップ上で動かない緑色の「眠りゴースト」を、隣接することで目覚めさせ、パックマンのあとに付いてこさせるというもの。この眠りゴーストをどんどん起こしていくことで列になり、その名のとおり列車のように長くなっていきます。そして、トレインがものスゴク長くなったところでパワークッキーを食べて一網打尽!!　そのうち、ゲームのスピードは徐々に上がっていき、目では追えないほどの速さになりますが、それゆえに起こるゴーストとのニアミスもスローモーションで演出され、あたかもヒーローのピンチのように思わせます。自分の命(タマ）を張る命がけのチェイス、その後に待ち構える一発逆転の爽快感。ワタシのなかのパックマン像は、ゴーストにビクビクしながら慎重にクッキーを食べていく、というイメージでした。しかし、30周年を迎えた彼は、逃げることを楽しみ、ピンチをチャンスに変えてしまう……。そんな強くてスタイリッシュなパックマンにちょっと惚れてしまったかもしれません。

担当ライター　エマヌエル



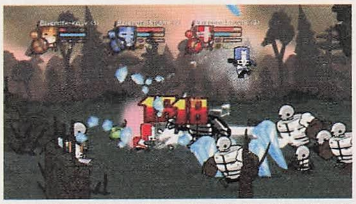
今回紹介するパックマンさんとは同い年の三十路突入ライター。進歩の少ない私と違い、パックマンさんはものスゴイことになってます。

最新&注目ダウンロードゲーム

Castle Crashers

PSN PS3
■The Behemoth　■配信中　■ACT
■￥1,500（税込）　■1～4人（オンライン最大4人）

Xbox LIVE アーケードで2008年に配信され、ダウンロードランキングで長らくトップにいた『Castle Crashers』がPS3でも登場！　レベルアップやアイテム、魔法などのRPG要素があり、キャラのカスタマイズが可能。最大4人によるオンライン協力プレイも楽しい。



▲コミカルながらもちょっぴりグロテスク。見た目の印象とは裏腹に、かなり本格的なACTになっている。

Doritos Crash Course

XBLA
■Wanako Games/A2M　■配信中　■ACT
■無料　■1～4人

本作は、障害物だらけのコースをさまざまなアクションを駆使して、誰よりも早く駆け抜けるACT。自分のアバターを使い、アメリカの視聴者参加型番組のようなテーマパークでのレースバトルが、なんと無料で楽しめる！　なお、ゲーム内の表記はすべて英語になっている。



▲振り子ハンマーやコンベアなどの障害物が待ち受ける。風雲を呼ぶ筋肉たちの番付でトップを目指せ！

龍虎の拳

PSN PS3 / PSN PSP
■SNKプレイモア　■配信中　■FTG
■PS3版：￥900、PSP版：￥700　■1～2人

サウスタウンにはびこる悪の手によりさらわれた妹のユリを救うべく、「無敵の龍」と「最強の虎」が戦う。本作は、顔や体へのダメージ表現、必殺技ゲージ、超必殺技など、現在の格闘ゲームの基礎となるシステムを確立させた、ネオジオ創世記を語るうえで欠かせない作品だ。



▲スコーン！　バコーン！　といった非常に心地いい。効果音も本作の人気の1つだろう。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

PSN PS3 / PSN PSP
■SNKプレイモア　■配信中　■FTG
■PS3版：￥900、PSP版：￥700　■1～2人

『餓狼伝説』や『怒』、『サイコソルジャー』など、ネオジオヒーローたちの祭典として、シリーズで13作目を迎える『KOF』シリーズの原点。本作にて人気キャラである「草薙京」が初参戦。格闘ゲームとして初めて採用された3on3のチームバトルシステムは、今でも色あせない。



▲日本、中国、アメリカ、イタリアなど、世界中から集まった猛者たちのなかで最強のチームとなれ！

The Behemothってどんなメーカー？

PS3で『Castle Crashers』を配信開始したThe Behemoth。海外の開発会社ながら東京ゲームショウに3年連続でブースを出展するなど、ちょっと変わったメーカーなのである。そのThe Behemothが贈る最新作がXBLA向けに開発されている。タイトルは『BattleBlock Theater』で、公式サイトではPVを公開中だ。

ソーシャル&ケータイ



ゲームでトモダチのコミュニティ！

約11年前にドリームキャストで発売されて注目を集めた『シェンムー』が、ついにソーシャルゲームという新たな形で帰ってきた！

担当ライター｜千歳



取材先のワイエスネットは京浜急行・大鳥居駅の近くにあり、セガの本社からも近い。鈴木氏とセガとのつながりの深さを改めて感じた。

「人と人とのつながりを大切にしていきたい」



生みの親“鈴木裕”氏インタビュー

何年たっても色あせない『シェンムー』への想い

──まず、『シェンムー街』をリリースすることになった経緯をお聞かせください。

鈴木裕氏（以下、敬称略）　『シェンムー』がドリームキャストで発売されてから11年という年月がたちました。私自身『シェンムー』シリーズでまた何かをやりたいという思いが続いており、またユーザーのみなさんからも「作ってほしい」という声をたくさんいただいていました。いろいろと企画を練っていた最中でサン電子さんとの出会いがあり、意気投合する部分も多々あり、一緒にやっていけると思い、リリースすることになりました。

──ソーシャルゲームとして発売した理由はなんでしょうか？

鈴木　前々から私は、ネットワークに可能性を感じていました。おもしろいことって何かな、と考えると、「やっぱり人がおもしろいな」というところに行きつくんですね。それで、ゲームに人を組み込むとおもしろいだろうと思いました。さらにネットワークでつないだ先の遊ぶ相手も、コンピュータではなく人だったら、もっとおもしろくなると思っていたんです。人と人をつなげるということが、インターネットの発達やPC・携帯電話が普及したりすることにより敷居が低くなったことも、ソーシャルゲームで作ろうと思うようになった理由ですね。

──『シェンムー街』を作るうえで、大切にしていることはなんですか？

鈴木　ユーザーが飽きないように、いいシステムを組むことが大切です。また人と人とのつながりを意味する〝ネットワーク〟、しかも時間差がない〝ライブ〟、そしてそれを身につける〝ウエアラブル〟という3つをキーワードとしています。家に帰ってからでないとプレイできないというのではなく、好きなときに携帯しているもので遊べて、ほかの人とつながることができるということがおもしろいし、また大切だと思っています。

──ソーシャルゲームで遊ぶ若いプレイヤーのなかには、『シェンムー』を知らないユーザーもいると思うのですが……。

鈴木　いるでしょうね（笑）。今回、『シェンムー街』をプロモーションするにあたり『シェンムー』の世界観をどうやって伝えればいいのだろうかと、かなり悩みました。一言では言えないゲームですから。あえて例えれば、映画「三丁目の夕日」の世界観がゲームになったという感じでしょうか。

──舞台が現代の平成ではなく、昭和というところもポイントの1つですよね。

鈴木　そうですね。昭和という時代は、近所づきあいが今よりもあって、近所の人のことはお互いよく知っていたと思うんですよ。また人情、優しさ、思いやりといった人間味も今よりあったのではないでしょうか。たとえその時代を経験していなかった人でも、このゲームを通してそのような温かさが感じられると思うんです。またどこかで「懐かしい」と感じたり、「なんともいえないんだよね、この感じ」などと思う、昭和世代の人もいるでしょう。魅力を一言で伝えるのは難しいけれど、長時間プレイをしていただければ、『シェンムー』のよさを少しずつわかってもらえると思います。

──『シェンムー街』を遊んでいるユーザーから、「コンシューマーの『シェンムー』をプレイしたい！」という声があがったら、移植やリメイクなどを考える可能性もありますか？

鈴木　明言はできませんが、そういう声があって、採算が合う見込みがあればありえると思います。それに今の機種は、処理能力がかなり高いですからね。もしかしたらドリームキャスト版の『シェンムー』をそのままリリースことも、技術的には可能かもしれません。

──ちなみに鈴木さんご自身は、どんなソーシャルゲームをプレイなさっているのですか？

鈴木　私自身がプレイする回数はあまり多くないのですが、今回の『シェンムー街』作成にあたっては、スタッフと一緒に『マフィアウォーズ』や『怪盗ロワイヤル』のほか、その海外版の『Bandit Nation』などをプレイしました。みんなで「これどうすればいいの!?」などと話し合ったり、「盗られた〜！」と報告し合ったりしていました（笑）。とても楽しかったですね。

──最後に、読者に向けて一言お願いします。

鈴木　まず、公開テストに参加していただいた方に感謝の言葉を伝えたいです。正式オープンして、新しく始めた方々もたくさんいると思いますので、先輩として温かい目で一緒にゲームを楽しんであげてほしいと思います。また正式オープンからスタートした方にも、昭和のそこはかとない、ゆる〜い感じを楽しんでいただきたいです。魅力的な部分はたくさんありますし、ボリュームもあるので、電車やバスの待ち時間などに少しずつプレイをしてみてください。また『シェンムー街』を作ることができたのは、10年たっても『シェンムー』のことを忘れないでいてくださったファンの方々がいてこそだと思っています。その方たちの声がなかったら、このような形で発表することはできませんでした。このソーシャル版で新たに『シェンムー』を味わっている方々もたくさんいますので、昔の思い出を披露しながら盛り上がっていってほしいですね。

シェンムー街™

- サン電子
- RPG
- モバゲーで配信中
- 公式サイト：http://sunsoft.jp/shenmue-gai/
- 鈴木裕氏ツイッター：http://twitter.com/yu_suzuki_jp

ソーシャル

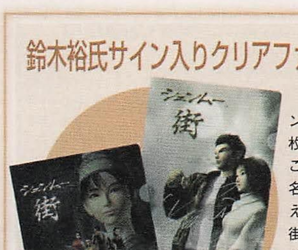
横須賀で生まれ育った青年・芭月涼（はづきりょう）の父親である芭月巌が、何者かに殺されてしまった。巌の門下生だったプレイヤーは、巌の仇である謎の男と、その男が巌に訊ねていた〝鏡〟の真相を追うべく旅立つことになる。昭和60年代の横須賀を舞台に、プレイヤーは涼をサポートしながら「探索」や「クエスト」をこなして物語を進めていく。

闘士でもあるプレイヤーは、「拳士」「機士」「仙士」のなかからバトルスタイルを選択。「試合」でほかのプレイヤーと対戦をしたり、道場の門下生とコミュニケーションをとったりしながら、人間としても成長していく。



▶横須賀を探索していると、街の住人から秘伝を授かって「功夫」を積める。「功夫」は積めば積むほど、自己強化をすることが可能だ。

鈴木裕氏サイン入りクリアファイルをプレゼント！



鈴木裕氏のサイン入り『シェンムー街』クリアファイルを2枚セットで1名にプレゼント。ご希望の方はハガキに住所、氏名、年齢、電話番号を明記のうえ、P.146の宛先「シェンムー街プレゼント」係までお送りください。締切は2011年1月25日（当日消印有効）。当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

PCゲーム



ゲームならPCでやりたいものです

今回はゲームタイトルではなく、これからのPCゲームのプラットフォームともいえるネットワークサービスをご紹介いたします。

担当ライター 飯塚



PCとの出会いは小学校6年生のとき。叔父が買ってきたPC-386Sを使い出して以来、中学〜高校はPCゲームしかプレイしていませんでした。

毎週、特価品リストをのぞいては10ドルずつ追加しちゃっています

PCゲームのオンライン配信がより身近なものになりました

みなさんはValveという海外のPCゲームメーカーをご存じでしょうか? Valveは『Half-Life』などのFPSを制作した開発会社ですが、このValveが運営している、PC向けのオンラインによるゲーム配信プラットフォームが、今回紹介する「Steam」です。

このSteamでは、PCゲームのオンライン配信サービスだけでなく、フレンド登録やグループの作成などのソーシャルネットワーク機能を搭載しています。また、オンライン対戦時のマッチングに必要なホストを作成する機能などを搭載、さらにゲームをやり込むことでポイントが得られる実績機能なども搭載しており、いわゆるPCゲームにおける〝PSN〟や〝Xbox Live〟ともいえるわけです。

なお、Steamを介して購入したPCゲームはアカウントの購入履歴を通じて管理されています。一度購入してしまえば、Steamのアプリをオンラインに繋げているときに限り、どのPCでも再ダウンロードが可能というわけです。ダウンロード購入なため、パッケージ版よりもお買い得で、なおかつ品切れもないのはほかのダウンロード配信ゲームと同じ。しかし、Steamが魅力的なのは、特価品が定期的に現れることです。しかも10%引きなんていう微妙な値引きではなく、20ドルの製品が1ドルになっている場合もあったりと、派手な値引きが行われることも特徴です。



▲無料のSteamアプリをインストールすると現れるトップページ。10ドル以下、5ドル以下で人気のタイトルなどもわかる。



◀個人的に注目しているのは2011年1月発売予定の『Test Drive Unlimited 2』! 日本語版は2011年春に発売予定です。

Steamを利用するのはとっても簡単！

専用アプリをインストールしてアカウントを作成するだけ！

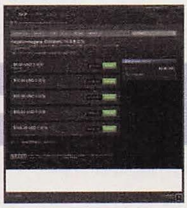
Steamを利用するには、まず専用アプリを自分のPCにインストールする必要がある。アプリは公式サイト（http://store.steampowered.com/）からダウンロードすればOK。インストールが終了したら、Steam上での個別情報となるアカウントを登録することになる。次にやることはSteamでゲームを買うためのウォレットの登録だ。Steamでゲームを買う場合は、クレジットカードなどからそのままお金を支払うわけではなく、一度ウォレットと呼ばれる電子通貨へチャージをする必要がある（単位はドル）。ウォレットをチャージしたら、今度は実際にゲームを購入してみよう。ゲームは『Fallout: New Vegas』などの最新作もラインナップされているが、対応している言語に注意。Steamのサービスは日本語化されているが、ゲーム自体は日本語化されていないものも多いので、購入する前にきちんと確認しておきたい。

❶まずは登録



▲ここで自分を識別させるためのアカウント情報を入力していく。

❷ウォレットにチャージ



▲一気に使ってしまわないよう最初は10ドルずつこまめにチャージしていこう。

❸ソフトを選ぶ



▲欲しいソフトが決まっていないなら、売り上げランキングや価格帯などから検索しよう。



メッセサンオー カオス館 PCゲームランキング

●場所：東京都千代田区外神田3-14-8 メッセサンオー本店2F
●営業時間：11:00〜20:00
●Webサイト：http://www.messe.gr.jp/chaos/

『Call of Duty: Black Ops』が文句なしの売れ行きで1位を獲得！

『コール オブ デューティ ブラックオプス』は、いち早く発売された海外版だけでなく日本語字幕版も大健闘の3位でした。また、『Fallout: New Vegas』も出足は微妙でしたが、有志の方々による日本語化パッチの登場で順位を上げ、いつの間にか2位に。その他では『Two Worlds II』『Arcania: Gothic 4』『Venetica』などの良質なアクションRPGに恵まれた1カ月でしたね。（カオス館 太田）



◀広大なオープンワールドでじっくりと遊びたいRPG2作が、今月は揃って上位にランクイン！

海外・国内PCゲームランキング（11/11〜12/10）

1	Call of Duty: Black Ops Activision	北米版
2	Fallout: New Vegas Bethesda Softworks	欧州版
3	コール オブ デューティ：ブラックオプス 日本語字幕版 スクウェア・エニックス	国内版
4	Two Worlds II UBI Soft	欧州版
5	Need for Speed: Hot Pursuit Electronic Arts	アジア版
6	Tom Clancy's H.A.W.X. 2 UBI Soft	豪州版
7	Apache: Air Assault Activision	欧州版
8	シヴィライゼーション V 日本語版 Take Two Interactive	国内版
9	Arcania: Gothic 4 JoWooD Entertainment	欧州版
10	Venetica dtp Entertainment	欧州版

日本のPCゲームもがんばってます

PCゲームはどうしても海外のタイトルが多いですが、日本のPCゲームもコンシューマとは規模が違いながらもがんばっています。その1つが良質な3DダンジョンRPGを制作しているエクスペリエンス。次回のこのページでは、同社の最新作『迷宮クロスブラッド』を紹介予定です。

アーケード



ゲームセンターの今！ ～W杯の感動がよみがえる～

年末商戦の名のもとに、ゲーム業界は新作ゲームの嵐！ アーケードゲームも例外じゃないので、最新事情をザクっと紹介します。

担当ライター ナベッティ



『WCCF』をやっていたことで「電撃ARCADEゲーム」にスカウトされたライター。スキあらば誌面を自分色に染めようと企てている。

秋から続いた新作ラッシュもついに大詰め！ 12月に登場したのはあのビッグタイトル!!

カードゲームの金字塔の新作が満を持して登場！

師走です。「師（僧侶）が走り回るほど忙しい」といわれる12月です。編集部内では、いや隣の編集部もそのまた隣の編集部もなんですが、師でもなんでもない編集やライターが走り回ってます。なかには走り回る元気もなく、屍のようになっている人もいますが……。そう、ゲーム業界はラストスパートと言わんばかりの新作の大攻勢。PSPの『MHP3rd』なんかは最たるもので、発売日は編集部でもお祭り騒ぎでした。世の中には発売日に買えなかった人が続出したようですが……。

それはさておき、目をアーケードゲームに移してみましょう。アーケードゲームの世界では、カードゲームを含むオンラインゲームが、秋頃から未曾有のバージョンアップラッシュを繰り広げています。アーケードゲームの雄、セガのタイトルに目を向けると、まず10月には最大10対10のロボットバトルが楽しめる『ボーダーブレイク』が、先陣をきって『ボーダーブレイク エアバースト』に大規模バージョンアップ。新機体、新武装、さらに新マップが大量に追加されたようです。11月には『シャイニング・フォース クロス』が『クロスレイド』に進化を遂げただけでなく、『三国志大戦』の系譜を継ぐ『戦国大戦』が完全新作として満を持して登場。『三国志大戦』のテイストはそのままに、タッチアクションという画期的な新要素を導入しています。私は『三国志大戦』と『戦国大戦』をどちらもプレイしてますが、正直いって別のゲームですね。しっかり住み分けができていると思います。まぁ、その話は別の機会に。

『WCCF』新Ver.は日本人選手が大量投入！

そして、セガのアーケードゲームで忘れてはいけないタイトルがあります。それはもちろん、今やアーケードカードゲームの先駆者となった『WCCF』。このタイトルも12月2日に『08・09』から『09・10』へとバージョンアップを果たしました。前述した『MHP3rd』の発売日の翌日ということもあって、2日連続で祭だった人も結構いたようです。忙しいのに何をやっているという話はナシで！

今回のバージョンアップでは新カードの追加はもちろん、ネットワークデータ対戦の導入やメニュー画面のマイナーチェンジなどが行われました。カメラアングルの新パターンや新ゴールパフォーマンスなども追加されて、演出面も向上してます。サッカーファンには嬉しい限り。

さて、『09・10』の新カードですが、見渡すとこれまでの『WCCF』とは少し様子が異なります。『WCCF』をプレイしている人ならわかると思いますが、『09・10』ではレアカードがいつも以上にW杯色が強くなってるいるんです。枠組は各国の代表ユニフォームをモチーフにし、選手はクラブの色が薄くなるようにという配慮から、アウェイユニを着用しています。レアカードを見たら今夏に行われたW杯を思い出すのではないでしょうか？

さらに『09・10』では日本人選手が大量に投入されています。南アフリカで躍動した日本代表はもちろん、現役の元代表選手や現役を引退した元代表も多数排出されます。南アフリカで活躍した日本代表に感動した人、「ジョホールバルの歓喜」で自分も歓喜した人、「ドーハの悲劇」で涙した人は、『09・10』でその当時の感動がよみがえるかもしれません。日本代表を愛している人はぜひプレイを！

2人の最優秀選手がそろい踏み！

▼レアカードの最高ランクである「MVP」には、世界最優秀選手賞を獲得したメッシとW杯のMVPに輝いたフォルランが揃って選ばれた。





『World Club Champion Football Intercontinental Clubs 2009-2010』

- セガ
- SPG
- 稼働中
- 1プレイ￥300、2プレイ￥500

シリーズ8作目に突入した、アーケードカードゲームの代名詞といえるタイトル。

絶賛稼働中 歴史大戦ゲッテンカ

- セガ
- 対戦キッズカードゲーム
- 稼働中
- シングルプレイ￥100、2人で協力・対戦プレイ￥200

キッズ向けゲームとあなどることなかれ

ゲームセンターには、『戦国大戦』や『WCCF』などのカードゲームもありますが、キッズ向けのカードゲームもあるのです。それがこの『歴史大戦ゲッテンカ』。ただし、キッズ向けといっても、大人も十分に楽しめる魅力がいっぱいです。まずカードイラスト！ いやぁ、どこかノスタルジーを感じさせるイラストが魅力的。そしてゲーム性。誰でも知ってるゲームであえて例えるなら、トランプのスピード……が近いかなぁ。とっさの判断力と駆け引きが重要で、奥深いシステムになっています。

さて、『ゲッテンカ』は1弾から5弾までは、戦国乱世を舞台に戦国武将がモチーフのカードが排出されていました。そして現在第6弾では時代が幕末に。坂本竜馬や西郷隆盛をモチーフにしたカードで楽しめちゃいますよ!!



▲幕末を生きた偉人をモチーフにしたキャラクターたちが、さまざま奥義で戦う姿は圧巻!!

龍馬が!! ペリーが!! 幕末の英雄たちがカードに！



絶賛稼働中 ダライアスバースト アナザークロニクル

- タイトー
- STG
- 稼働中
- 1プレイ￥200（￥600の追加投入でクリアまで残機が無限になる）

大型筐体だから快感、音と振動の協奏曲

今、大学生のアナタ！ アナタが生まれる前からゲーセンで覇を唱えたゲームがあるのです。約24年前に鮮烈なデビューを果たした横スクロールSTG『ダライアス』。4：3のモニターを3つ並べて、シートに内蔵されたボディソニックで重低音を体で感じる。まさに伝説……。そのシリーズの最新作が2010年も終わろうとしている今、ついに復活!! ワイド画面2つの超ワイドな画面と、進化したボディソニックで、家庭では絶対に味わえない爽快感を体感できるのです。これはぜひ1度は、いや何度も味わってもらいたいです。ゲームでは、シリーズおなじみの水生生物をモチーフにしたボスキャラが登場。カッコかわいいフォルムに注目です♥ 最大4人まで同時プレイできるので、友だちみんなで肩を並べて遊びたい!!



ワイド×ワイド＝超絶ワイド 32：9の画面比率に激震せよ!!

▲自機から発射するバースト、設置したパーツから発射するバースト、味方機とリンクさせるバーストなど、さまざまな使い方ができるバーストシステムがアツい!!

iPhone&iPad



iPhoneもiPadもやっぱりゲーム機!

二回連続の最終回……なんかヘンな言葉ですが、そういうことです。今回と次回で、本連載も終了でございます。

担当ライター 倉西誠一



Retinaディスプレイが石川県から出荷される？ という工場建設のニュースが。出身県なので、むだにうれしかったりしますw

さて。いきなりで申し訳ないのですが、電撃ゲームス発刊以来、続けさせていただいてまいりましたこのiPhone連載。今回と来月、年をまたぐこの2回で終了とさせていただくことになりました。一年強の長きにわたって、御愛読、御注目いただきましたみなさま、ありがとうございました。この作業を通して知りあえた方も多いですし、なんというか、もはや「狩られ道」はあのタイトルだけではなく、iPhoneゲームが大好きな人を意味する言葉にもなったような気がしています。おいおいという気持ちも軽くはございますがw 幅が広がるということは、なんであれよいことです。

てなわけで、最終回スペシャルでもなんでもないわけなんですが、今回と次回は、ちょっとだけ趣向を変えてお届けしようかと思っています。今回は、「まがりなりにも電撃PlayStationの編集長まで務めたゲームライターあがりが、どのようにiPhoneゲームにハマっていったのか」ということをまとめていきたいと思っています。わりと素直な話ですので、読んでいて気恥ずかしい部分も多々あるかと思いますが、そこはそれ、もしかするとこの記事を読ませれば、ゲーム好きの彼氏／彼女がiPhoneに買い替えてくれて、もしかすると二人でゲームが楽しめるかもしれない……そんなあり得ないことが起こるかもしれません。たぶん起こりませんごめんなさい。

RucKyGAMESという奇跡について……なのか?

正直に申し上げまして、およそ1年半前、電撃ゲームスの具体的な準備が始まった時からiPhoneのゲームに注目していた……なんてことはございませんでした。それが証拠に、連載第1回でとりあげているタイトルはさっぱりゲームではありません(アーティスト、KEN ISHIIさんの音楽を使った、一種の写真／スライドショーアプリでした)。iPhoneのゲームというものをはっきり意識したのは連載2回目、50本の無料アプリを紹介した時だったのではないかと思います。ただそれも「2ページに50本も載ってたらおもしろいじゃん」という発想でやってみたもので、ゲームそのものではなく、編集企画が先行していました。

ただ、その過程で出会ってしまったわけです、残念ながらw 『リーゼント VS トロンボーン』というタイトルに。そして、それをリリースしたRucKyGAMESというブランドに。

「水滴を狙って伸びるトロンボーンを、リーゼントを伸ばして阻止するゲーム」。『リーゼント VS トロンボーン』というタイトルを適確に表現するなら、こういうことになります。ウソじゃないんです、本当のことです。そして、これ以上はなにもない。なにも書くことがないのです。自分の人生のおよそ半分、20年もの間、僕はゲームについて書いてきました。PlayStation 2や『モンスターハンター』等、書くこと自体が困難な様々な題材に出会い、苦しみながらも、それを書いてきました。しかし、このタイトルはなんでしょう。「水滴を狙って伸びるトロンボーンを、リーゼントを伸ばして阻止するゲーム」。こんな意味不明な原稿は書きたくない。正直、そう思ったのですが、僕にはこれがゲームであることは否定できませんでした。なぜなのかは、今もってわかりません。

また、その時に出会ったもう1本のタイトルにも驚かされました。『i刺身』です。画面右から流れてくる刺身の盛り合わせの上に、ただタンポポを置いていくだけのゲームです。過去にも「ボールペンのキャップをさしていくゲーム」というのはありましたが、それでもボールペンの上下が逆さまになっていたり、なにがしかのアイディアがもり込まれていました。しかし、どうでしょう、この『i刺身』は。せいぜい皿の流れてくるスピードが変わるだけで、ゲーム性というものを上げようというアイディアは一切ありません。むしろ、ゲーム性そのものを否定しているかのようなタイトルなのです。そのプレイ感は、ゲームをプレイしているというよりは、ただ刺し盛りのパックとともに時間が流れていく、過ぎていくことを味わうだけなのです。

こんなものがゲームとしてリリースされている。そのことを認めるのには多少時間がかかりましたが、まちがいなく、これだってゲームなのです。理由はわかりませんけど、僕はそう考えてしまったのです。ここでRucKyGAMES論を展開する気はございませんので（たぶん一生ございませんのでw）このへんにしておきますが、とにかく、僕が20年書き続けてきたいわゆるコンシューマゲーム、そして編集長として6年間見続けてきたPlayStationの世界とはまったく異なるゲームの世界が、この小さなデバイスを舞台に展開している。そのことだけは確かそうでした。

タワー・ディフェンス 別名「タイムイーター」

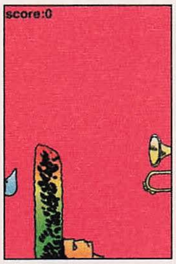
RucKyGAMESとの出会いに比べれば衝撃の度合いは低かったかもしれませんが、タワー・ディフェンスというジャンルとの出会いもまた、僕をiPhoneゲームに引きずり込んでいきました。単純な話です。タワー・ディフェンスをプレイするということは、時間がかかることなのです。

タワー・ディフェンス自体は、iPhone登場以前からフラッシュ等でも作られていたのですが、『geoDefense』『Fieldrunners』の大ヒットもあり、iPhoneで人気を確立したジャンルであると言えるでしょう。隙間時間にプレイできて、それほど過剰な演出や美麗なグラフィックを必要としないこともあり、iPhoneでは数多くのタイトルがリリースされています。いちいち挙げていくときりがないのですが、ここでは特に僕がよくプレイした5タイトルを御紹介しておきます。ぜひ！ プレイしてみてください。

簡単に説明しておきますと、タワー・ディフェンスというのは「タワーを立てて拠点を守るゲーム」です。画面のどこかから自軍の拠点をめざして進軍してくる敵を撃退するためにタワーを（武器を）立てて（設置して）攻撃するわけです。拠点には耐久値が設定されており、たとえば10体の敵を通してしまうと負けになるというような感じです。基本ルールはこれだけなのですが、敵に種類があったり、当然、迎撃する側の武器にも種類があって、その相性が設定されていたり、敵の進軍速度を遅らせる武器があったり、あるいは武器の設置位置によってルートを作って効率よく敵に攻撃を加えなければならない等、楽しみのバリエーションは無数にあります。また、基本的にゲーム進行は敵の進軍速度によるので、自分でコントロールすることが難しく、結果としてプレイ時間がどんどん長くなるのも特徴の1つでしょう。これだけ語っておき

リーゼント vs トロンボーン

■RucKyGAMES ■価格 無料



意味という言葉の意味を忘れる

◀「水滴を狙ってのびるトロンボーンを、リーゼントを伸ばして阻止するゲーム」。「水滴を狙ってのびるトロンボーンを、リーゼントを伸ばして阻止するゲーム」。2回書いてみましたが、さっぱりわかりませんねorz

i刺身

■RucKyGAMES ■価格 600円



たんぽぽを乗せるだけの簡単……

◀右から流れてくる刺し盛りパックにたんぽぽを乗せるだけの簡単なお仕事。流れてくるスピードを変えることができるのだがだから？ ちなみに究極的な速度設定もあるので、ハードゲーマーを自認するなら試してみてほしい。

geoDefense

■Critical Thought Games ■価格 230円



ネオン調の美しいグラフィック

◀ネオン調の美しいグラフィックが特徴的な通過型（敵の進軍ルートがあらかじめ決まっている）タワー・ディフェンスの傑作。敵の進軍速度や特徴のわかりやすさ等、入門用としても安心しておすすめできる。

Fieldrunners

■Subatomic Studios, LLC ■価格 350円



精彩なグラフィックがたまりませんね

▲タワー（自軍の武器）の設置位置で敵の進軍ルートを制限する迷路型の超人気作。

ながらなんなのですが、タワー・ディフェンスというジャンルのゲームをプレイするにあたっては、なにかを覚悟してもらいたいと思います。このジャンルに関しては、いくら時間を突っ込んでも、まったく足りなくなってしまいますから。

TowerMadness

■Limbic Software　■価格 350円



ヒツジをさらいにくる宇宙人を撃退

◀宇宙人がヒツジをさらいにくるというのは永遠のテーマ。飛行型の敵は通過型のマップでもルートを無視して進んでくる等、ゲーム性は高い。頻繁なアップデート（マップの追加。有料無料、両方あり）も楽しみなところ。

Defender Chronicles - Legend of The Desert King

■Chillingo Ltd　■価格 350円



斬新！ 横画面のタワー・ディフェンス

▲まるでアクションゲームのような横画面が特徴的なタイトル。おすすめ。

The Creeps！

■uper Squawk Software　■価格 230円



詰め将棋のようなプレイ感が魅力

▲かわいいグラフィックに反して、詰め将棋的な手順が求められる硬派なタイトル。

宇宙カジノへようこそ 成長を続けるゲーム

今年の2月にAppBankからリリースされた対戦ゲーム集『ポケットベガス』もまた、僕にとっては驚きの一本でした。最初に用意されていたメインゲームは、「対戦型ソリティア」。これ、言葉の意味がまずおかしい。ソリティアはそもそも一人遊びを意味する言葉で、一般にソリティアと言えば思い浮かべるあのトランプゲームはクロンダイクというものです。まぁ、どっちにしても一人で遊ぶものなのですが、それが「対戦型」ってどういうことなんだろうという話です。事細かに説明することは省きますが、ぜひ一度、実際にプレイしてみてください。あのトランプゲームが、タイムアタック的な楽しさも加味された、実に熱いゲームになってますから。

βテストに参加していた僕は、今年のはじめから何人ものゲーム業界関係者に『ポケットベガス』を見せました。みなさん一様に「ソリティアが対戦ゲームになってる！」ということに驚かれていましたが、さすがクリエイターたちは目のつけどころがよくて、一部の人たちは『ポケットベガス』がユーザーアカウントとしてTwitterを使用していることにも注目していました。『ポケットベガス』にはすでに大富豪や麻雀といったメインゲームが追加されていますから、アプリの成長にあわせてユーザーが増えたのだということは想像に難くないのですが、それ以上にユーザー数、対戦回数（最近は月間で1000万回以上の対戦が行われている）を伸ばした理由であり、出発点となったのがTwitterとの連動でした。

『ポケットベガス』とTwitterの関係は、『FarmVille』とfacebookの関係に似ています。これまで、パッケージソフトが主体だったゲームは、どうしても「ゲーム対ユーザー」という対立の構図を生み出してしまいました。それゆえに可能になった表現や、ユーザーに伝わった情感もあったと思うのですが、実際にプレイしたユーザー群の外に、そのおもしろさを伝える手段がありませんでした。ゲームそのものの中には。ところが、現在のソーシャルゲームはちがいます。巨大なSNSと連動することで、ゲームそのものがメディアにもネットワークにもなれてしまうのです。このことが意味するところは、非常に大きいと思います。僕は『ポケットベガス』を見続けることで、ゲームアプリの成長とソーシャルな拡大の実例を学ぶことができています。

ポケットベガス

■AppBank　■価格 無料



Twitterとの連動に注目です

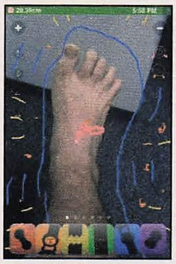
◀Twitterユーザー全員におすすめしたい対戦ゲーム集。対戦部屋を指定してTwitterでつぶやき、特定の相手と対戦することもできる。Twitterアカウントなしでもプレイはできるが、絶対！ Twitterと連動させた方が楽しい。

自由な発想でBOYを伸ばす

さて、RuckyGAMESは日本を代表する（ということにさせてください）iPhoneインディーズゲームブランドですし、『ポケットベガス』もAppBankからリリースされています。また、タワー・ディフェンスは、ほとんどが海外のデベロッパーがリリースしているものです。どうしても僕はそういうふうに考えてしまうのですが、コンシューマーゲームが中心の雑誌でiPhoneゲームを連載するなら、他のプラットフォームで遊べるタイトルを紹介しても仕方がない、iPhoneならではというものをとりあげないと意味がない……と、そんなふうに考えていた時期もありました。そんな偏狭な意識を変えてくれたのが、『のびのびBOY』でした。バンダイナムコゲームス。超大手ゲームソフトメーカーのタイトルです。

のびのびBOY

■バンダイナムコゲームス　■価格 230円



出張や旅行時に手軽に伸ばせる

◀出張や旅行等の長距離移動時には、絶対楽しい。他にも位置情報を使ったアプリやゲームは数多くリリースされているが、楽しさという点では、当然ながら最も高く評価できる。ぜひ、いろいろといじってみてもらいたい。

あらためて説明するまでもないことですが、『のびのびBOY』はプレイヤー一人一人がBOYを伸ばして、その長さを宇宙にいるGIRLに伝え、GIRLを太陽系の惑星まで到達させようということを目的にしています。要は、伸ばせばいいわけです。そしてそれを、本当に「要は」と考えてしまった仕様が、『のびのびBOY』には用意されています。それがGPS機能／位置情報を使ってBOYを伸ばすというものです。たとえば東京駅でBOYの位置をチェックしたとします。そのあとは、なにもしなくていいのです。新幹線に乗り込んで、博多駅で降りたとしまして、博多駅で同じように位置情報をチェックすれば、それだけで東京から博多までBOYを伸ばしたということになり、その長さというか距離をGIRLに伝えることができるのです。

これには驚かされました。それまでちまちまちまちまコントローラを使ってやってきたことは、いったいなんだったのでしょうか？ もちろんそれが無駄だったともいいませんし、それを否定するものでもないわけですが、どことなく『i-刺身』にも通じるような、プレイすることさえ否定するような過激なカジュアルさには、腰が抜けるというか、砕ける思いがしました。『のびのびBOY』には他にも、BOYが針になる時計機能があったりするのですが、その針のBOYもいじることができてしまうので、時計としてはさっぱり役に立たない等、楽しいだけで意味不明なものがふんだんにもり込まれています。

iPhoneの機能をすべて使い切る。

天才クリエイター、高橋慶太さんが立てた、開発上のコンセプトがこれだったそうです。大手ゲームソフトメーカーの既存のタイトルでありながら、単なる移植に終わることなく、実にiPhoneらしい新しい遊びを自由にもり込む。高橋さんだからこそできたことなのかもしれませんが、これを実現し、リリースしたバンダイナムコゲームスの懐の深さにも、あらためて尊敬の念すら覚えたアプリでした。

コンセプトを加速させるのは誰なのか？

この項を、今回は書き切ることはできません。具体的には来月、本連載の最終回に持ち越すテーマになるのですが、iPhoneゲームのコンセプトを加速させているのは誰なのか？ ということについてです。誰というのはおかしいのかもしれませんが、「何」というのが正しいのかもしれません。iPhoneのゲームは、まだまだその進化を止めようとはしていません。しかも、ゲームの根本的な要素である、コンセプトという点で、です。

また、さらにユニークなのは、ゲーム内容、仕様そのもののコンセプトだけでなく、販売方法もまた表現になり得るのだということ、さらにはアップデートも表現であるということ。まだ他にこういうマーケットが立ち上がっていない以上、これはiPhoneならではのことだと思います。実際、お会いするクリエイターさんも、ゲームそのものについてと同じくらいプロモーション／パブリシティについて考えられていますし、どうやってあの混沌としたAppStoreで目立つのか、ユーザーに知ってもらうのかということに腐心されています。そのへんは次回、まとめさせていただこうかと思いますが、今回は最後に一本、このタイトルを挙げて終わりにいたします。圧巻でしたよね、このタイトルは！

CHAOS RINGS

■スクウェア・エニックス　■価格 1500円



今年最高の一本 圧倒的な存在感

▲スクウェア・エニックスが放ったiPhoneオリジナルRPG。文句なしのクオリティ。

Games Data Scope

ゲームス データ スコープ

データから
トレンドゲームを読み解く！

アスキー総研調べによる売り上げランキングと、編集部調べによる読者人気＆期待ランキングを発表！

集計期間が4日だけにもかかわらず1位を獲得！

長らく待ち望んだ『GT5』がついに発売！ユーザーの期待も高く約40万本を記録

2010年11月の ゲームソフト 売り上げTop30

集計期間：11月1日〜11月28日

順位	機種	タイトル名	メーカー名	ジャンル	価格(税込)	発売日	期間内販売数	累計販売数
1(初)	PS3	グランツーリスモ 5	SCE	RCG	¥7,980	10.11.25	39万8035本	39万8035本
2(初)	PSP	タクティクスオウガ 運命の輪	スクウェア・エニックス	S・RPG	¥5,980	10.11.11	21万6221本	21万6221本
3(→)	Wii	スーパーマリオコレクション スペシャルパック	任天堂	ACT	¥2,500	10.10.21	19万2314本	61万2196本
4(初)	PS3	コール オブ デューティ ブラックオプス（字幕版）	スクウェア・エニックス	STG	¥7,980	10.11.18	15万4019本	15万4019本
5(→)	PSP	ゴッドイーター バースト	バンダイナムコゲームス	ACT	¥5,229	10.10.28	12万580本	35万1631本
6(初)	DS	スーパーロボット大戦L	バンダイナムコゲームス	S・RPG	¥6,090	10.11.25	11万7723本	11万7723本
7(↓)	PS3	ワールドサッカー ウイニングイレブン2011	KONAMI	SPG	¥7,980	10.10.28	10万4986本	34万47本
8(↓)	DS	ポケットモンスターブラック	発売：(株)ポケモン/販売：任天堂	RPG	¥4,800	10.09.18	9万2655本	233万6635本
9(初)	DS	とんがりボウシと魔法のお店	KONAMI	ETC	¥4,980	10.11.11	9万889本	9万889本
10(初)	Wii	MARIO SPORTS MIX	任天堂	SPG	¥5,800	10.11.25	8万3968本	8万3968本
11(↓)	DS	ポケットモンスターホワイト	発売：(株)ポケモン/販売：任天堂	RPG	¥4,800	10.09.18	8万713本	215万2829本
12(初)	DS	スーパーカセキホリダー	任天堂	RPG	¥4,800	10.11.18	7万3941本	7万3941本
13(初)	PS3	ドラゴンボール レイジングブラスト2	バンダイナムコゲームス	ACT	¥7,329	10.11.11	6万8885本	6万8885本
14(↓)	Wii	Wii Party	任天堂	ETC	¥4,800	10.07.08	6万7967本	120万339本
15(↓)	Wii	毛糸のカービィ	任天堂	ACT	¥5,800	10.10.14	5万7139本	21万2021本
16(初)	PSP	ワールドサッカー ウイニングイレブン2011	KONAMI	SPG	¥4,980	10.11.18	5万4651本	5万4651本
17(初)	PS3	Fallout: New Vegas	ベセスダ・ソフトワークス	RPG	¥8,190	10.11.04	4万8642本	4万8642本
18(↑)	Wii	Wii Sports Resort	任天堂	SPG	¥4,800	09.06.25	4万7832本	202万8032本
19(初)	DS	ラジアントヒストリア	アトラス	RPG	¥6,279	10.11.03	4万3388本	4万3388本
20(初)	Xbox 360	コール オブ デューティ ブラックオプス（字幕版）	スクウェア・エニックス	STG	¥7,980	10.11.18	3万6600本	3万6600本
21(初)	PSP	ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生	スパイク	AVG	¥5,229	10.11.25	3万2915本	3万2915本
22(初)	PS3	アガレスト戦記2	コンパイルハート	RPG	¥7,329	10.11.18	2万6450本	2万6450本
23(初)	Xbox 360	Fallout: New Vegas	ベセスダ・ソフトワークス	RPG	¥8,190	10.11.04	2万6352本	2万6352本
24(↑)	Wii	マリオカートWii	任天堂	RCG	¥5,800	08.04.10	2万4146本	289万6451本
25(初)	DS	パワプロクンポケット13	KONAMI	SPG	¥5,250	10.11.25	2万3722本	2万3722本
26(↑)	Wii	New スーパーマリオブラザーズ Wii	任天堂	ACT	¥5,800	09.12.03	2万3451本	403万5827本
27(初)	PS3	激アツ!! パチゲー魂「CRヱヴァンゲリヲン〜始まりの福音〜」	フィールズ	SLG	¥6,279	10.11.18	2万2216本	2万2216本
28(初)	PS2	ワールドサッカー ウイニングイレブン2011	KONAMI	SPG	¥5,980	10.11.18	2万2201本	2万2201本
29(↓)	PSP	モンスターハンターポータブル 2nd G [PSP the Best]	カプコン	ACT	¥2,100	09.12.24	2万2068本	51万5724本
30(↓)	DS	黄金の太陽 漆黒なる夜明け	任天堂	RPG	¥4,800	10.10.28	2万1938本	7万962本



▲『タクティクスオウガ』は1995年にSFC用のS・RPGとして発売され、その重厚な世界観と綿密なシナリオ、戦略性の高いシステムが人気を博した。そして今回、当時のスタッフが集結し、15年の時を経て再構築。キャラクターやクラスが追加され、シナリオも大幅に加筆・修正された。



▲リアルなクルマのモデリングやコースが特徴の『グランツーリスモ5』。NASCARやカートが初収録され、その車種は1000以上にもなる。エクステリアだけでなくインテリアの再現度も高く、まさに「試乗」している感覚を味わえる。キズや汚れ、凹みなどのマシンダメージも再現。

ポケモンは後退するも10万本近くを売り上げる

発売日がたびたび延期されていたシリーズ最新作『グランツーリスモ5』が、ついに発売された。集計期間は4日ほどしかなかったにもかかわらず、約40万本を売り上げて初登場1位を獲得したところに、根強い人気度がうかがえる。2位には、過去にスーパーファミコンやセガサターンなどで発売され、ユーザーからの人気が高かった『タクティクスオウガ』の新作がランクインした。前号まで2号連続で1位・2位を独占していた『ポケットモンスターブラック・ホワイト』は、8位と11位に後退。それでも10万本近くを売り上げている。

次号では、『モンスターハンターポータブル 3rd』が1位を獲得するのはほぼ間違いなし。あとは1カ月間の集計で何百万本になるのか、その数値に注目したい。

『タクティクスオウガ 運命の輪』が1位に『ゴッドイーター バースト』は急上昇！

読者に人気のソフトTop15

順位	機種	タイトル名	メーカー名	ジャンル	価格(税込)	発売日
1(初)	PSP	タクティクスオウガ 運命の輪	スクウェア・エニックス	S・RPG	¥5,980	10.11.11
2(↑)	PSP	ゴッドイーター バースト	バンダイナムコゲームス	ACT	¥5,229	10.10.28
3(初)	PS3	グランツーリスモ 5	SCE	RCG	¥7,980	10.11.25
4(↓)	DS	ポケットモンスターブラック・ホワイト	発売:(株)ポケモン/販売:任天堂	RPG	¥4,800	10.09.18
5(初)	PSP	モンスターハンターポータブル 3rd	カプコン	ACT	¥5,800	10.12.01
6(初)	PS3	テイルズ オブ グレイセス エフ	バンダイナムコゲームス	RPG	¥8,379	10.12.02
7(初)	DS	スーパーロボット大戦L	バンダイナムコゲームス	S・RPG	¥6,090	10.11.25
8(初)	PS3	アガレスト戦記2	コンパイルハート	RPG	¥7,329	10.11.18
9(↓)	PSP	ロード オブ アルカナ	スクウェア・エニックス	ACT	¥5,980	10.10.14
10(初)	PS3	Fallout: New Vegas	ベセスダ・ソフトワークス	RPG	¥8,190	10.11.04
11(↑)	PSP	クリミナルガールズ	日本一ソフトウェア	RPG	¥6,090	10.11.18
12(↑)	PSP	けいおん! 放課後ライブ!!	セガ	ACT	¥6,090	10.09.30
13(初)	PS3	コール オブ デューティ ブラックオプス（字幕版）	スクウェア・エニックス	STG	¥7,980	10.11.18
14(↑)	PS3	VANQUISH（ヴァンキッシュ）	セガ	ACT	¥7,980	10.10.21
15(↓)	Wii	スーパーマリオコレクション スペシャルパック	任天堂	ACT	¥2,500	10.10.21

かつての名作がPSPで再構築

約22万本を売り上げた『タクティクスオウガ 運命の輪』が、読者人気も高く1位を獲得。『MHP 3rd』は、12月に届いたハガキも集計したため5位に入った。


▲かつてSFCのオリジナル版をプレイしたファンはもちろん、新たなユーザーも魅了している。

『キャサリン』が1位にまで昇りつめる無双の2タイトルも期待値が高い！

読者が期待するソフトTop15

順位	機種	タイトル名	メーカー名	ジャンル	価格(税込)	発売日
1(↑)	PS3	キャサリン	アトラス	A・AVG	¥7,329	11.02.17
2(初)	PS3	戦国無双3 Z	コーエーテクモゲームス	ACT	¥7,140	11.02.10
3(↑)	PSP	ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー	スクウェア・エニックス	RPG	価格未定	2011年春発売予定
4(初)	PS3	真・三國無双6	コーエーテクモゲームス	ACT	¥7,560	2011年3月発売予定
5(↑)	Wii	THE LAST STORY（ラストストーリー）	任天堂	RPG	¥6,800	11.01.27
6(初)	DS	逆転検事2	カプコン	AVG	¥5,040	11.02.03
7(↑)	DS	サガ3時空の覇者 Shadow or Light	スクウェア・エニックス	RPG	¥5,980	11.01.06
8(↑)	PS3	ファイナルファンタジー ヴェルサスXIII	スクウェア・エニックス	RPG	価格未定	発売日未定
9(初)	PSP	キングダム ハーツ バース バイ スリープ ファイナル ミックス	スクウェア・エニックス	RPG	¥6,090	11.01.20
10(↑)	PSP	テイルズ オブ ザ ワールド レディアントマイソロジー3	バンダイナムコゲームス	RPG	¥6,279	11.02.10
11(初)	PSP	ファンタシースターポータブル2 インフィニティ	セガ	RPG	¥5,040	11.02.24
12(初)	PSP	ペルソナ2 罪	アトラス	RPG	¥6,279	11.03.03
13(初)	PSP	戦場のヴァルキュリア3	セガ	S・RPG	¥6,279	11.01.27
14(↓)	3DS	ゼルダの伝説 時のオカリナ 3D	任天堂	A・AVG	価格未定	2011年春発売予定
15(↑)	3DS	新・光神話 パルテナの鏡	任天堂	STG	価格未定	2011年発売予定

草食系男子は必見のソフト!?

前号で5位に初登場した『キャサリン』がついに1位を獲得。アトラスの『ペルソナ』開発チームによるアダルト＆ホラーA・AVGへの期待は高い。


▲謎の美女「キャサリン」に振り回される人生も悪くない？ 結婚とは何かを考えさせられるかも。

ゲーム屋さんがえらんだ良作！

「ゲーム屋さんがえらんだ良作！」PRESENTS 良作ゲームPick UP

10万本以上の大ヒットにはならなくても、実際に遊んで「これはおもしろい！」というゲームを、全国のゲーム屋さんが毎月1本オススメする活動が「ゲーム屋さんがえらんだ良作！」。今回選ばれたのは、編集部でも数多くのプレイヤーがハマった『ダンガンロンパ』！



▲意欲的な試みが多数詰め込まれた学級裁判のシステムが特徴的な、新感覚の推理AVG。超高校級の少年少女たちが、壮絶な生き残りゲームを繰り広げる。

ポップで楽しい学園生活に忍び寄る仲間同士のチミドロフィーバー

12月はPSPの怪作『ダンガンロンパ』。15人の高校生が、閉じ込められた学園の中で殺し合いをするというサイコな設定でありながら、グラフィックもキャラクターもポップで楽しげな雰囲気。ついつい油断してみんなと仲よくなってしまった頃に、背中からグサッと刺されるような展開で、サイコとポップの混ざり具合にゾクゾクします。殺人が起こると犯人探しの学級裁判へ突入。生徒全員が参加してリアルタイムに進む議論の中、テレビの討論番組さながらのツッコミを入れて相手を論破していく臨場感はなかなかのもの。『MHP 3rd』に埋もれてしまいそうな時期だからこそ、PSPは『MH』だけじゃありませんと、声を大にして店頭でオススメしたいところです。



ライター 田下広夢
ゲームライターのかたわら、ゲームの販促企画や、販促物の制作も行う。日本テレビゲーム商業組合 ゲーム販売研究会アドバイザー。

今月の販売店 Pick UP
愛知県／ファミーズ共和店


▲11月に選ばれた『VANQUISH』の店頭展開。初心者シューターでも遊べるように、自動で照準の合うカジュアルオートを紹介。

New Soft Schedule

新作ソフトスケジュール with ピックアップタイトル

With Pick Up Titles

※赤い行のタイトルは初登場のもの、青い行のタイトルはタイトル名、価格、ジャンルなどに変更があったものです。
※価格はすべて税込です。ソフト名の頭にある丸囲みの数字は、P.146の読者アンケート記入の際にご利用ください。

ニンテンドー3DS

2011年春発売予定のソフト

43	春	FISH ON(仮)	アスキー・メディアワークス	価格未定／SPG
44	春	キュービック ニンジャ(仮)	AQインタラクティブ	価格未定／PZG
45	春	かわいい仔犬3D(仮)	エム・ティー・オー	価格未定／SLG
46	春	ザ・シムズ 3(仮)	エレクトロニック・アーツ	価格未定／SLG
47	春	つくろうポン太のガーデンズ3D	エレクトロニック・アーツ	価格未定／SLG
48	春	スーパーストリートファイターⅣ 3D Edition	カプコン	価格未定／FTG
49	春	戦国無双 Chronicle	コーエーテクモゲームス	価格未定／ACT
50	春	アスファルト 3D ニトロレーシング	KONAMI	価格未定／RCG
51	春	ウイニングイレブン 3DSoccer(スリーディサッカー)	KONAMI	価格未定／SPG
52	春	ドクターロートレックと忘却の騎士団	KONAMI	価格未定／AVG
53	春	プロ野球スピリッツシリーズ	KONAMI	価格未定／SPG
54	春	上海3Dキューブ(仮)	サンソフト	価格未定／PZG
55	春	女児向けゲーム(仮)	GAE	価格未定／未定
56	春	とびだす!パズルボブル 3D(仮)	スクウェア・エニックス	価格未定／PZG
57	春	スーパーモンキーボール 3D	セガ	価格未定／ACT
58	春	EST(仮)	ディースリー・パブリッシャー	価格未定／未定
59	春	Fishing(仮)	ディースリー・パブリッシャー	価格未定／未定
60	春	STEEL DIVER	任天堂	価格未定／ACT
61	春	ゼルダの伝説 時のオカリナ 3D(仮)	任天堂	価格未定／A・AVG
62	春	nintendogs + cats	任天堂	価格未定／ETC
63	春	Pilotwings Resort(仮)	任天堂	価格未定／ACT
64	春	OMEGA FIVE(オメガファイブ)(仮)	ハドソン	価格未定／未定
65	春	コロリンパシリーズ(仮)	ハドソン	価格未定／未定
66	春	DECA SPORTA 3D SPORTS(デカスポルタ 3Dスポーツ)	ハドソン	価格未定／SPG
67	春	ダブルペンスポーツ(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／SPG
68	春	リッジレーサー3D	バンダイナムコゲームス	価格未定／RPG
69	春	アニマルリゾート(仮)	マーベラスエンターテイメント	価格未定／ETC
70	春	タンクビート3(仮)	マイルストーン	価格未定／ACT
71	春	もっと目で右脳を鍛える 速読術3(仮)	マイルストーン	価格未定／ETC
72	春	Ghost Recon Tactics(仮)	ユービーアイソフト	価格未定／SLG
73	春	Combat of Giants ダイナソー 3D(仮)	ユービーアイソフト	価格未定／AVG
74	春	スプリンターセル 3D(仮)	ユービーアイソフト	価格未定／ACT
75	春	ドライバー 3D(仮)	ユービーアイソフト	価格未定／RCG
76	春	レイトン教授と奇跡の仮面	レベルファイブ	価格未定／AVG
77	春	ランナバウト for Nintendo 3DS(仮)	ロケットカンパニー	価格未定／ACT

2011年夏発売予定のソフト

78	夏	Earthpedia(仮)	学研教育出版	価格未定／ETC

2011年発売予定のソフト

79	2011年	A列車で行こう 3D(仮)	アートディンク	価格未定／SLG
80	2011年	剣と魔法と学園モノ。3D×3D(仮)	アクワイア	価格未定／未定
81	2011年	SRPG(仮)	アルファ・ユニット	価格未定／S・RPG
82	2011年	Project ラブプラス for Nintendo 3DS	KONAMI	価格未定／ETC
83	2011年	METAL GEAR SOLID SNAKE EATER	KONAMI	価格未定／ACT
84	2011年	ZAOO	デジタルワークスエンターテインメント	価格未定／未定
85	2011年	死神鬼(仮)	デジタルワークスエンターテインメント	価格未定／未定
86	2011年	新・光神話 パルテナの鏡	任天堂	価格未定／STG
87	2011年	テトリス(仮)	ハドソン	価格未定／PZG
88	2011年	BONK(仮)	ハドソン	価格未定／未定
89	2011年	ボンバーマンシリーズ(仮)	ハドソン	価格未定／未定
90	2011年	テイルズ オブ ジ アビス(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／RPG
91	2011年	プロ野球 ファミスタ2011(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／SPG
92	2011年	キャバ嬢っぴ for Nintendo 3DS	レベルファイブ	価格未定／RPG
93	2011年	ファンタジーライフ	レベルファイブ	価格未定／RPG
94	2011年	メダロット for Nintendo 3DS(仮)	ロケットカンパニー	価格未定／RPG

発売日未定のソフト

95	発売日未定	真・女神転生シリーズ	アトラス	価格未定／未定
96	発売日未定	世界樹の迷宮シリーズ	アトラス	価格未定／未定
97	発売日未定	ペルソナシリーズ	アトラス	価格未定／未定
98	発売日未定	女神異聞録デビルサバイバー(仮)	アトラス	価格未定／未定
99	発売日未定	バイオハザード ザ・マーセナリーズ 3D	カプコン	価格未定／ACT
100	発売日未定	バイオハザード リベレーションズ	カプコン	価格未定／ETC
101	発売日未定	ロックマン DASH3 PROJECT	カプコン	価格未定／RPG
102	発売日未定	真・三國無双(仮)	コーエーテクモゲームス	価格未定／未定
103	発売日未定	DEAD OR ALIVE Dimensions	コーエーテクモゲームス	価格未定／FTG
104	発売日未定	NINJA GAIDEN(仮)	コーエーテクモゲームス	価格未定／未定
105	発売日未定	キングダム ハーツ 3D(仮)	スクウェア・エニックス	価格未定／RPG
106	発売日未定	チョコボレーシング 3D(仮)	スクウェア・エニックス	価格未定／RCG
107	発売日未定	スーパーブラックバス3D(仮)	スターフィッシュ・エスディ	価格未定／SPG
108	発売日未定	ソニック(仮)	セガ	価格未定／未定
109	発売日未定	NARUTO-ナルト-疾風伝 アクション	タカラトミー	価格未定／ACT
110	発売日未定	リカちゃん3DS(仮)	タカラトミー	価格未定／未定
111	発売日未定	STARFOX64 3D	任天堂	価格未定／STG
112	発売日未定	どうぶつの森(仮)	任天堂	価格未定／ETC
113	発売日未定	ペーパーマリオ(仮)	任天堂	価格未定／RPG
114	発売日未定	マリオカート(仮)	任天堂	価格未定／RCG
115	発売日未定	エースコンバット 3D(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT
116	発売日未定	ガンダム・シリーズ(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／未定
117	発売日未定	スーパーロボット・シリーズ(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／未定
118	発売日未定	ドラゴンボール・シリーズ(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／未定
119	発売日未定	パックマン&ギャラガ(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／未定
120	発売日未定	牧場物語 3D(仮)	マーベラスエンターテイメント	価格未定／SLG
121	発売日未定	タイムトラベラーズ	レベルファイブ	価格未定／AVG
122	発売日未定	レイトン教授VS逆転裁判	レベルファイブ	価格未定／AVG

Wii

12月発売予定のソフト

123	12/30	マイルストーンシューティングコレクション2	マイルストーン	¥5040／STG

2011年1月発売予定のソフト

124	1/20	みんなのおすすめセレクション 戦国無双3	コーエーテクモゲームス	¥2800／ACT
125	1/20	みんなのおすすめセレクション 桃太郎電鉄2010 戦国・維新ヒーロー大集合!の巻	ハドソン	¥2800／TBL
126	1/27	THE LAST STORY(ラストストーリー)	任天堂	¥6800／RPG
127	1/27	THE LAST STORY(ラストストーリー) スペシャルパック	任天堂	¥25800／RPG
128	1/27	ラビッツ・パーティー タイムトラベル	ユービーアイソフト	¥6090／ETC

2011年2月発売予定のソフト

129	2/10	戦国無双3 猛将伝	コーエーテクモゲームス	¥3990／ACT
130	2/24	SDガンダム ジージェネレーション ワールド	バンダイナムコゲームス	¥6090／SLG
131	2/24	SDガンダム ジージェネレーション ワールド コレクターズパック	バンダイナムコゲームス	¥9240／SLG
132	2/24	ルーンファクトリー オーシャンズ	マーベラスエンターテイメント	¥7140／SLG

2011年3月発売予定のソフト

133	3/24	イケニエノヨル	マーベラスエンターテイメント	¥6090／AVG
134	3月	ビリーズブートキャンプ Wiiでエンジョイダイエット!(仮)	ロケットカンパニー	価格未定／ACT

冬発売予定のソフト

135	冬	アースシーカー	角川ゲームス	¥7140／ACT

2011年春発売予定のソフト

136	春	ぶっ飛びヒーロー クラッシュマン	タカラトミー	¥5040／ACT
137	春	イナズマイレブン ストライカーズ	レベルファイブ	価格未定／ACT

2011年発売予定のソフト

138	2011年	ゼルダの伝説 スカイウォードソード	任天堂	価格未定／A・AVG
139	2011年	零 新作(仮)	任天堂	価格未定／AVG
140	2011年	リズム天国(仮)	任天堂	価格未定／ETC
141	2011年	DECA SPORTA 4(デカスポルタ4)	ハドソン	価格未定／未定

発売日未定のソフト

142	発売日未定	アクションゲーム(仮)	エポック社	価格未定／ACT
143	発売日未定	プリンセスカンパニー(仮)	スターフィッシュ・エスディ	価格未定／未定
144	発売日未定	100語でスタート! 英会話(仮)	任天堂	価格未定／ETC

ニンテンドーDS

2011年初頭発売予定のソフト

1	初頭	ハンサム×English イギリスに恋して	インテリジェントデザイン	¥5040／AVG

2011年1月発売予定のソフト

2	1/6	サガ3時空の覇者 Shadow or Light	スクウェア・エニックス	¥5980／RPG
3	1/20	ぞんびだいすき	チュンソフト	¥5040／ACT
4	1/20	えいごで旅する リトル・チャロ	任天堂	¥3800／ETC
5	1/20	怪獣バスターズ パワード	バンダイナムコゲームス	¥5040／ACT
6	1/20	技術評論社監修 基本情報技術者DS	ファースト	¥5040／ETC
7	1/27	そらのおとしものフォルテ ドリーミーシーズン	角川書店	¥6090／ETC
8	1/27	そらのおとしものフォルテ ドリーミーシーズン DXパック	角川書店	¥9240／ETC
9	1/27	ヒラメキパズル マックスウェルの不思議なノート	KONAMI	¥3980／PZG

2011年2月発売予定のソフト

10	2/3	逆転検事2	カプコン	¥5040／AVG
11	2/3	逆転検事2 コレクターズ・パッケージ	カプコン	¥6090／AVG
12	2/3	本気で学ぶ LECで合格る DS 宅地建物取引主任者 2011年&2012年度版	スクウェア・エニックス	¥6090／ETC
13	2/3	ドラゴンボール改 アルティメット武闘伝	バンダイナムコゲームス	¥5040／ACT
14	2/10	電撃学園RPG Cross of Venus SPECIAL	アスキー・メディアワークス	¥5040／A・RPG
15	2月	薄桜鬼 随想録 DS	アイディアファクトリー	¥5040／AVG
16	2月	薄桜鬼 随想録 DS 限定版	アイディアファクトリー	¥7140／AVG

2011年3月発売予定のソフト

17	3/3	デジモンストーリー 超クロスウォーズ ブルー	バンダイナムコゲームス	¥5040／RPG
18	3/3	デジモンストーリー 超クロスウォーズ レッド	バンダイナムコゲームス	¥5040／RPG
19	3/3	飛び出せ!科学くん ～地球大探検!謎の珍怪生物に挑め!～	バンダイナムコゲームス	¥5040／ACT
20	3/24	ナナミの教えてEnglish DS ～めざせTOEICマスター～	メディアファイブ	¥3800／ETC
21	3/31	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2 プロフェッショナル	スクウェア・エニックス	¥4440／RPG
22	3月	真・翡翠の雫 緋色の欠片2 DS	アイディアファクトリー	¥5040／AVG
23	3月	真・翡翠の雫 緋色の欠片2 DS 限定版	アイディアファクトリー	¥7140／AVG

冬発売予定のソフト

24	冬	シャイニング・レジェンド	ブルーサイド	価格未定／A・RPG

2011年春発売予定のソフト

25	春	キャンピングママ+パパ	オフィスクリエイト	価格未定／ETC
26	春	学研 中国語三昧DS 聴きトレ&書きトレ(仮)	学研	価格未定／ETC
27	春	学研 ハングル語三昧DS 聴きトレ&書きトレ(仮)	学研	価格未定／ETC
28	春	女児向けゲーム(仮)	GAE	価格未定／未定
29	春	パワフルゴルフ(仮)	KONAMI	価格未定／SPG
30	春	Original story from FAIRY TAIL 激突!カルディア大聖堂	ハドソン	¥5229／ACT
31	春	君に届け ～伝えるキモチ～	バンダイナムコゲームス	価格未定／AVG
32	春	ミステリールーム	レベルファイブ	価格未定／AVG

2011年発売予定のソフト

33	2011年	ようこそ イルカパークへ	スターフィッシュ・エスディ	¥5040／ETC
34	2011年	カービィ(仮)	任天堂	価格未定／ACT
35	2011年	バトル&ゲット! ポケモンタイピングDS	発売:(株)ポケモン 販売:任天堂	価格未定／ACT

発売日未定のソフト

36	発売日未定	アクションゲーム(仮)	アルファ・ユニット	価格未定／ACT
37	発売日未定	アクションゲーム(仮)	エポック社	価格未定／ACT
38	発売日未定	RED STONE DS ～赤き意志に導かれし者たち～	ゲームオン	価格未定／RPG
39	発売日未定	ゲットアンプドDS	サイバーステップ	価格未定／FTG
40	発売日未定	プロフェッショナルレスリング(仮)	スパイク	価格未定／SPG
41	発売日未定	デトロイト・メタル・シティDS～デス・シャウト～	ディースリー・パブリッシャー	¥5040／ETC
42	発売日未定	アクションゲーム(仮)	ナウプロダクション	価格未定／ACT

ジャンルの表記　ACT：アクション　FTG：対戦格闘　STG：シューティング　SLG：シミュレーション　RPG：ロールプレイング　A・RPG：アクション・ロールプレイング　S・RPG：シミュレーション・ロールプレイング　RCG：レース　PZG：パズル　SPG：スポーツ　AVG：アドベンチャー　A・AVG：アクション・アドベンチャー　TBL：テーブル　ETC：その他

New Soft Schedule

注目タイトル PICK UP！

PSP ファイナルファンタジーⅣ コンプリートコレクション
2011年 春

●スクウェア・エニックス ●価格未定 ●RPG

『ファイナルファンタジーⅣ』のすべてがここに

『ファイナルファンタジー』シリーズでも、特に人気の高い『FFⅣ』が、ケータイなどで配信された『アフターイヤーズ』とセットになって登場。初パッケージ化となる『アフターイヤーズ』は、『FFⅣ』から数十年後、セシルとローザの息子・セオドアを中心にストーリーが展開。セシルやローザ、カインなど、おなじみのキャラクターも活躍するほか、各キャラクターの活躍を追う「フリーシナリオ」も搭載されている。『FFⅣ』の2つの物語をPSPで楽しもう！



◀2人以上のキャラでコンビネーション技を放つ「バンドシステム」も搭載！

PSP 最後の約束の物語
2011年 4/28

●イメージエポック ●¥6,279（税込） ●RPG

絶望の世界で交わす最後の約束とは

魔法王国「ユグドラ」は、機械帝国「サヴィ・シャンティエ」の殲滅作戦を受けていた……。本作は、滅びゆく王国の民の「命」を救うため、ユグドラを導く「メサイアの騎士」の1人となり、戦い抜くRPG。助けるべき「命」を選択しなければらない絶望的な状況のなかで、誰と「最後の約束」を交わすのか。プレイヤーの行動によって物語は大きく変化し、プレイヤーごとに異なる物語が紡がれていく。JRPG（国産RPG）に誇りをもつイメージエポックの意欲作だ。



やがてくる終末を誰と迎えるのか？

◀課せられる「指令」と交わした「約束」が絡み合う物語が展開。

PSP クイーンズゲイト スパイラルカオス
2011年 夏

●バンダイナムコゲームス ●価格未定 ●S・RPG

次元を超えた女戦士たちの“競艶”実現！

時間と空間を結ぶ「クイーンズゲイト」が、何者かに略奪され、世界の均衡が崩れようとしていた……。対戦型のビジュアルブックから始まり、さまざまなメディアで展開する『クイーンズブレイド』の姉妹ブランド『クイーンズゲイト』がPSPに登場。「鎧破壊システム」に加えて新システムが採用され、キワドイ演出も絶好調！ 『ザ・キング・オブ・ファイターズ』の「不知火舞」や、『ギルティギア』のディズィーといった名キャラたちの夢のクロスオーバーを見逃すな！



パワーアップした魅せるバトル演出

◀SDキャラたちがぬるぬる動く、戦闘シーンは必見！

145	発売日未定	アクションゲーム（仮）	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT
146	発売日未定	マイケル・ジャクソン ザ・エクスペリエンス	ユービーアイソフト	価格未定／ACT

PlayStation Portable

2011年1月発売予定のソフト

147	1/6	スロッターマニアP マッハGoGoGoⅢ	ドラス	¥4725／SLG
148	1/13	剣闘士 グラディエーター ビギンズ（ACQUIRE the Best）	アクワイア	¥2940／ACT
149	1/13	剣闘士 グラディエーター ビギンズ（ACQUIRE the Best）（DL版）	アクワイア	¥2200／ACT（※1）
150	1/13	ウイニングポスト7 2009（コーエーテクモ the Best）（DL版）	コーエーテクモゲームス	¥2200／SLG（※1）
151	1/13	無双OROCHI 魔王再臨（PSP the Best）	コーエーテクモゲームス	¥2940／ACT
152	1/13	無双OROCHI 魔王再臨（PSP the Best）（DL版）	コーエーテクモゲームス	¥2400／ACT（※1）
153	1/13	ニコリの数独+3 第二集 ～数独カックロ 美術館 ひとりにしてくれ～	ハムスター	¥2940／PZG
154	1/13	ニコリの数独+3 第二集 ～数独カックロ 美術館 ひとりにしてくれ～（DL版）	ハムスター	¥2400／PZG（※1）
155	1/13	Another Century's Episode Portable	バンダイナムコゲームス	¥6279／ACT
156	1/13	マクロス アルティメットフロンティア（PSP the Best）	バンダイナムコゲームス	¥2800／ACT
157	1/13	梅沢由香里のやさしい囲碁（マイコミBEST）	毎日コミュニケーションズ	¥2940／TBL
158	1/13	将棋が強くなる 激指 定跡道場（マイコミBEST）	毎日コミュニケーションズ	¥2940／TBL
159	1/20	キングダム ハーツ バース バイ スリープ ファイナルミックス	スクウェア・エニックス	¥6090／RPG
160	1/20	メモリーズオフ6 ～T-wave～（2800セレクション）	5pb.	¥2940／AVG
161	1/20	メモリーズオフ6 ～T-wave～（2800セレクション）（DL版）	5pb.	¥2100／AVG（※1）
162	1/20	ヴィーナス&ブレイブス ～魔女と女神と滅びの予言～	バンダイナムコゲームス	¥5229／S・RPG
163	1/20	家庭教師ヒットマンREBORN! 絆のタッグバトル（Best Collection）	マーベラスエンターテイメント	¥2940／ACT
164	1/20	家庭教師ヒットマンREBORN! 絆のタッグバトル（Best Collection）（DL版）	マーベラスエンターテイメント	¥2400／ACT（※1）
165	1/27	とある魔術の禁書目録	アスキー・メディアワークス	¥6279／ACT
166	1/27	とある魔術の禁書目録 初回限定版	アスキー・メディアワークス	¥9429／ACT
167	1/27	エビコレ+ アマガミ	角川ゲームス	¥5040／SLG
168	1/27	エビコレ+ アマガミ Limited Edition	角川ゲームス	¥8190／SLG
169	1/27	DEARDROPS DISTORTION	サイバーフロント	¥6090／AVG
170	1/27	DEARDROPS DISTORTION 限定版	サイバーフロント	¥8715／AVG
171	1/27	喧嘩番長5～漢の法則～	スパイク	¥5229／A・AVG
172	1/27	喧嘩番長5～漢の法則～（DL版）	スパイク	¥4200／A・AVG（※1）
173	1/27	戦場のヴァルキュリア3	セガ	¥6279／S・RPG
174	1/27	戦場のヴァルキュリア3（DL版）	セガ	¥5600／S・RPG（※1）
175	1/27	俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル	バンダイナムコゲームス	¥6804／AVG
176	1/27	俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル 限定版	バンダイナムコゲームス	¥11004／AVG
177	1/27	CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu!	5pb.	¥5040／AVG
178	1/27	CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu! 初回限定版	5pb.	¥7140／AVG
179	1/27	つくものがたり	フリュー	¥6090／AVG

2011年2月発売予定のソフト

180	2/3	デス・コネクション ポータブル	アイディアファクトリー	¥5040／AVG
181	2/3	デス・コネクション ポータブル 限定版	アイディアファクトリー	¥7140／AVG
182	2/3	ヴィオラートのアトリエ ～グラムナートの錬金術師2～ 群青の思い出	ガスト	¥5040／RPG
183	2/3	ヴィオラートのアトリエ ～グラムナートの錬金術師2～ 群青の思い出 限定版	ガスト	¥7140／RPG
184	2/3	白騎士物語 -episode.portable- ドグマ・ウォーズ	SCE	¥4980／RPG
185	2/3	白騎士物語 -episode.portable- ドグマ・ウォーズ（DL版）	SCE	¥3800／RPG（※1）
186	2/3	マクロス トライアングルフロンティア	バンダイナムコゲームス	¥5229／ACT
187	2/3	マクロストライアングルフロンティア イツワリノウタヒメパック	バンダイナムコゲームス	¥7329／ACT
188	2/10	SPLIT SECOND ―スプリットセカンド―	ディズニー・インタラクティブ・スタジオ	¥5480／RCG
189	2/10	テイルズ オブ ザ ワールド レディアントマイソロジー3	バンダイナムコゲームス	¥6279／RPG
190	2/10	テイルズ オブ ザ ワールド レディアントマイソロジー3（DL版）	バンダイナムコゲームス	¥5700／RPG（※1）
191	2/10	うたの☆プリンスさまっ♪ -Sweet Serenade-	ブロッコリー	¥3990／AVG
192	2/10	うたの☆プリンスさまっ♪ -Sweet Serenade- Welcomeセット	ブロッコリー	¥9030／AVG
193	2/10	うたの☆プリンスさまっ♪ -Sweet Serenade- 初回限定版	ブロッコリー	¥6090／AVG
194	2/10	学園ヘヴン おかわりっ!	プロトタイプ	¥4830／AVG
195	2/10	麻雀覇王ポータブル 段級バトルSpecial	毎日コミュニケーションズ	¥3990／TBL
196	2/10	勇者30 SECOND	マーベラスエンターテイメント	¥4980／RPG
197	2/10	勇者30 SECOND（DL版）	マーベラスエンターテイメント	¥4200／RPG（※1）
198	2/17	DJ MAX PORTABLE 3	サイバーフロント	¥5040／SLG
199	2/17	DJ MAX PORTABLE 3 限定版	サイバーフロント	¥7140／SLG
200	2/24	遙かなる時空の中で5	コーエーテクモゲームス	¥6090／AVG
201	2/24	遙かなる時空の中で5 トレジャーBOX	コーエーテクモゲームス	¥13440／AVG
202	2/24	涼宮ハルヒちゃんの麻雀	角川書店	¥6279／TBL
203	2/24	涼宮ハルヒちゃんの麻雀 DXパック	角川書店	¥9429／TBL
204	2/24	ファンタシースターポータブル2 インフィニティ	セガ	¥5040／RPG
205	2/24	ファンタシースターポータブル2 インフィニティ（DL版）	セガ	¥4500／RPG（※1）
206	2/24	VitaminXtoZ	ディースリー・パブリッシャー	¥6090／AVG
207	2/24	VitaminXtoZ 限定版	ディースリー・パブリッシャー	¥8190／AVG
208	2/24	大都技研公式パチスロシミュレーター 秘宝伝～封じられた女神～ PORTABLE	パオン	¥5229／SLG
209	2/24	大都技研公式パチスロシミュレーター 秘宝伝～封じられた女神～ PORTABLE（DL版）	パオン	¥4000／SLG（※1）
210	2/24	SDガンダム ジージェネレーション ワールド	バンダイナムコゲームス	¥6090／SLG
211	2/24	SDガンダム ジージェネレーション ワールド コレクターズパック	バンダイナムコゲームス	¥9240／SLG
212	2/24	Black Robinia	ブロッコリー	¥6090／AVG
213	2/24	Black Robinia 初回限定版	ブロッコリー	¥8190／AVG
214	2月	神曲奏界ポリフォニカ アフタースクール	プロトタイプ	¥2940／AVG

2011年3月発売予定のソフト

215	3/3	ペルソナ2 罪	アトラス	¥6279／RPG
216	3/3	ペルソナ2 罪（DL版）	アトラス	¥4980／RPG（※1）
217	3/3	STAR DRIVER 輝きのタクト 銀河美少年伝説	バンダイナムコゲームス	¥5229／AVG
218	3/10	星空☆ぷらねっと one small step for...	サイバーフロント	¥6090／AVG
219	3/10	星空☆ぷらねっと one small step for... 限定版	サイバーフロント	¥8190／AVG
220	3/10	るろうに剣心―明治剣客浪漫譚― 再閃	バンダイナムコゲームス	¥6279／FTG
221	3/10	るろうに剣心―明治剣客浪漫譚― 再閃 初回限定版	バンダイナムコゲームス	¥6279／FTG
222	3/17	ダンボール戦機	レベルファイブ	¥5980／RPG
223	3/24	涼宮ハルヒの追想	バンダイナムコゲームス	¥6279／AVG
224	3/24	涼宮ハルヒの追想 初回受注限定生産版	バンダイナムコゲームス	¥10479／AVG
225	3/24	Are you Alice?	アイディアファクトリー	¥6090／AVG
226	3/24	Are you Alice? 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG
227	3/24	学園ヘタリア Portable	アイディアファクトリー	¥6090／AVG
228	3/24	学園ヘタリア Portable 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG
229	3月	華鬼 ～恋い初める刻 永久の印～	アイディアファクトリー	¥6090／AVG
230	3月	華鬼 ～恋い初める刻 永久の印～ 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG

冬発売予定のソフト

231	冬	お姉チャンバラSPECIAL（仮）	ディースリー・パブリッシャー	価格未定／ACT

2011年4月発売予定のソフト

232	4/28	最後の約束の物語	イメージエポック	¥6279／RPG
233	4/28	Starry☆Sky ～in Winter～ Portable	honeybee	¥3129／AVG
234	4/28	Starry☆Sky ～in Winter～ Portable 限定版	honeybee	¥5040／AVG

2011年5月発売予定のソフト

235	5/26	とある科学の超電磁砲	アスキー・メディアワークス	¥6279／AVG
236	5/26	とある科学の超電磁砲 初回限定版	アスキー・メディアワークス	¥9429／AVG

2011年春発売予定のソフト

237	春	ガーネットクレイドル ポータブル ～鍵の姫巫女～	アイディアファクトリー	¥6090／AVG
238	春	ガーネットクレイドル ポータブル ～鍵の姫巫女～ 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG
239	春	ワンド オブ フォーチュン2 ～時空に沈む黙示録～	アイディアファクトリー	¥6090／AVG
240	春	ワンド オブ フォーチュン2 ～時空に沈む黙示録～ 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG
241	春	乙女はお姉さまに恋してるPortable ～2人のエルダー～	アルケミスト	価格未定／AVG
242	春	プリンセスフロンティアポータブル	アルケミスト	価格未定／AVG
243	春	プリンセスフロンティアポータブル 限定版	アルケミスト	価格未定／AVG
244	春	ましろ色シンフォニー mutsu-no-hana	COMFORT	価格未定／AVG
245	春	ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー	スクウェア・エニックス	価格未定／A・RPG
246	春	ファイナルファンタジーⅣ コンプリートコレクション	スクウェア・エニックス	価格未定／RPG
247	春	エルミナージュⅢ ～暗黒の使徒と太陽の宮殿～	スターフィッシュ・エスディ	価格未定／RPG
248	春	ぶっ飛びヒーロー クラッシュマン	タカラトミー	¥3990／ACT

2011年夏発売予定のソフト

249	夏	ブラザーズ コンフリクト パッションピンク	アイディアファクトリー	¥6090／AVG
250	夏	ブラザーズ コンフリクト パッションピンク 限定版	アイディアファクトリー	価格未定／AVG
251	夏	ブラザーズ コンフリクト ブリリアントブルー	アイディアファクトリー	¥6090／AVG
252	夏	ブラザーズ コンフリクト ブリリアントブルー 限定版	アイディアファクトリー	価格未定／AVG
253	夏	ブラック★ロックシューター THE GAME	イメージエポック	¥6279／RPG
254	夏	ブラック★ロックシューター THE GAME 限定版	イメージエポック	¥10479／RPG
255	夏	フォトカノ	角川ゲームス	¥7140／SLG
256	夏	アルカナ・ファミリア ―La storia della Arcana Famiglia―	コンフォート	価格未定／未定
257	夏	アルカナ・ファミリア ―La storia della Arcana Famiglia― 限定版	コンフォート	価格未定／未定
258	夏	死神と少女	TAKUYO	価格未定／AVG
259	夏	クイーンズゲイト スパイラルカオス	バンダイナムコゲームス	価格未定／S・RPG
260	夏	文明開華 葵座異聞録	フリュー	価格未定／AVG

※1：“PlayStation Store”配信タイトルです。

380	発売日未定	ダンシングアイ(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／PZG
381	発売日未定	CLANNAD -クラナド-	プロトタイプ	価格未定／AVG
382	発売日未定	プロジェクト ディー	マイケルソフト	価格未定／RPG
383	発売日未定	ゴーストリコン フューチャーソルジャー	ユービーアイソフト	価格未定／STG
384	発売日未定	マイケル・ジャクソン ザ・エクスペリエンス	ユービーアイソフト	価格未定／ACT
385	発売日未定	麻雀王	童	価格未定／TBL

PlayStation 2

12月発売予定のソフト

386	12/28	カエル畑DEつかまえて・夏 千木良参戦!	TAKUYO	¥6090／AVG

2011年1月発売予定のソフト

387	1/27	エビコレ+ アマガミ	角川ゲームス	¥3990／SLG
388	1/27	エビコレ+ アマガミ Limited Edition	角川ゲームス	¥7140／SLG

2011年2月発売予定のソフト

389	2月	猛獣使いと王子様 ～Snow Bride～	アイディアファクトリー	¥6090／AVG
390	2月	猛獣使いと王子様 ～Snow Bride～ 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG
391	2月	猛獣使いと王子様 ～Snow Bride～ ツインパック	アイディアファクトリー	¥9240／AVG

2011年春発売予定のソフト

392	春	スカーレッドライダーゼクス-STARDUST LOVERS-	レッド・エンタテインメント	¥7140／AVG

2011年発売予定のソフト

393	2011年	楽園男子 -ビーストハーレム-(仮)	TAKUYO	価格未定／AVG

Xbox 360

2011年初頭発売予定のソフト

394	初頭	Phantom PHANTOM OF INFERNO	ニトロプラス	¥7140／AVG
395	初頭	Phantom PHANTOM OF INFERNO 初回限定版	ニトロプラス	¥9240／AVG

2011年1月発売予定のソフト

396	1/13	ARCANA HEART3(アルカナハート3)	アークシステムワークス	¥7140／ACT
397	1/13	ARCANA HEART3(アルカナハート3) すっごい!限定版	アークシステムワークス	¥9660／ACT
398	1/13	007／ブラッドストーン	スクウェア・エニックス	¥7980／ACT
399	1/13	Mass Effect 2	マイクロソフト	¥7140／RPG
400	1/13	ストークト:ビッグエアーエディション	ラッセル	¥6280／SPG
401	1/20	魔人と失われた王国	バンダイナムコゲームス	¥7329／ACT
402	1/20	Kinect ジョイライド	マイクロソフト	¥5880／RCG
403	1/26	モンスターハンター フロンティア オンライン シーズン10 プレミアムパッケージ	カプコン	¥6090／ACT
404	1/26	モンスターハンター フロンティア オンライン シーズン10 プレミアムパッケージ コレクターズエディション	カプコン	¥8190／ACT
405	1/27	ぎゃる☆がん	アルケミスト	¥7140／STG
406	1/27	マインドジャック	スクウェア・エニックス	¥8190／STG
407	1/27	Dragon Age: Origins	スパイク	¥8190／RPG

2011年2月発売予定のソフト

408	2/3	怒首領蜂大復活 ブラックレーベル	ケイブ	¥5040／STG
409	2/3	WWE SmackDown vs. Raw 2011	ユークス	¥7140／ACT
410	2/10	円卓の生徒	エクスペリエンス	¥6195／RPG
411	2/10	レッド・デッド・リデンプション:アンデッド・ナイトメア	ロックスター・ゲームス	¥3990／A・AVG
412	2/10	アルカニア ゴシック 4	サイバーフロント	¥7140／A・RPG
413	2/17	キャサリン	アトラス	¥7329／A・AVG
414	2/17	MARVEL VS. CAPCOM 3 Fate of Two Worlds	カプコン	¥6990／FTG
415	2/17	トゥーワールド2	ユービーアイソフト	¥7980／RPG
416	2/24	バレットストーム	エレクトロニック・アーツ	¥7665／STG
417	2/24	むちむちポーク!&ピンクスゥイーツ	ケイブ	¥7140／STG
418	2/24	むちむちポーク!&ピンクスゥイーツ 初回限定版	ケイブ	¥9240／STG
419	2/24	アイドルマスター2	バンダイナムコゲームス	¥8800／SLG

2011年3月発売予定のソフト

420	3/24	ファイターズ アンケージ	マイクロソフト	¥5880／ACT

冬発売予定のソフト

421	冬	ESCHATOS(エスカトス)	キュート	価格未定／STG
422	冬	Pia♥キャロットへようこそ!!4 夏の恋活	GNソフトウェア	¥7329／ADV
423	冬	DREAM C CLUB ZERO(ドリームクラブ ゼロ)	ディースリー・パブリッシャー	¥7140／SLG

2011年4月発売予定のソフト

424	4/7	バレットソウル -弾魂-	5pb.	¥7350／STG

2011年5月発売予定のソフト

318	5月	緋色の欠片 愛蔵版 ～あかねいろの追憶～	アイディアファクトリー	¥7140／AVG
319	5月	緋色の欠片 愛蔵版 ～あかねいろの追憶～ 限定版	アイディアファクトリー	¥9240／AVG

2011年春発売予定のソフト

320	春	エルシャダイ アセンション オブ ザ メタトロン	イグニッション・エンターテイメント・リミテッド	価格未定／ACT
321	春	クライシス2(仮)	エレクトロニック・アーツ	価格未定／STG
322	春	Fight Night Champion(ファイトナイト チャンピオン)(英語版)	エレクトロニック・アーツ	価格未定／SPG
323	春	Test Drive Unlimited 2	サイバーフロント	¥7140／RCG

2011年夏発売予定のソフト

324	夏	Shadows of the DAMNED(シャドウ オブ ザ ダムド)	エレクトロニック・アーツ	価格未定／ACT

2011年発売予定のソフト

325	2011年	フォーチュン アテリアル -赤い約束-	角川書店	価格未定／AVG
326	2011年	TROY無双	コーエーテクモゲームス	価格未定／ACT
327	2011年	Power Smash 4	セガ	価格未定／SPG
328	2011年	SOCOM:U.S. Navy SEALs 4	SCE	価格未定／STG
329	2011年	TOKYO JUNGLE(仮)	SCE	価格未定／ACT
330	2011年	Sorcery(仮)	SCE	価格未定／A・RPG
331	2011年	人喰いの大鷲トリコ	SCE	価格未定／A・AVG
332	2011年	Heroes on the Move(仮)	SCE	価格未定／ACT
333	2011年	BLEACH ソウル・イグニッション	SCE	価格未定／ACT
334	2011年	モーターストーム3(仮)	SCE	価格未定／RCG
335	2011年	テイルズ オブ エクシリア	バンダイナムコゲームス	価格未定／RPG
336	2011年	Knights Contract(ナイツコントラクト)	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT
337	2011年	アーマード・コア 5	フロム・ソフトウェア	価格未定／ACT
338	2011年	Project DARK(仮)	フロム・ソフトウェア	価格未定／A・RPG
339	2011年	Hunted: The Demon's Forge	ベセスダ・ソフトワークス	価格未定／ACT
340	2011年	Brink	ベセスダ・ソフトワークス	価格未定／STG
341	2011年	Child of Eden	ユービーアイソフト	価格未定／STG
342	2011年	二ノ国 白き聖灰の女王	レベルファイブ	価格未定／RPG

発売日未定のソフト

343	発売日未定	パチパラSLOT ～パチスロスーパー海物語～	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥6090／SLG
344	発売日未定	パチパラSLOT ～パチスロスーパー海物語～(DL版)	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥4800／SLG(※1)
345	発売日未定	Bipedal Movement Simulation	アートディンク	価格未定／SLG
346	発売日未定	ポンコツ浪漫大活劇バンピートロット2	アイレムソフトウェアエンジニアリング	価格未定／A・AVG
347	発売日未定	新時代劇アクション	アクワイア	価格未定／A・AVG
348	発売日未定	プロ麻雀極FINAL(仮)	アテナ	価格未定／TBL
349	発売日未定	真・女神転生シリーズ	アトラス	価格未定／未定
350	発売日未定	NBA エリート 11	エレクトロニック・アーツ	¥6090／SPG
351	発売日未定	ダービースタリオン(仮)	エンターブレイン	価格未定／SLG
352	発売日未定	新規ロールプレイングゲーム	ガスト	価格未定／RPG
353	発売日未定	ASURA'S WRATH(アスラズラース)	カプコン	価格未定／ACT
354	発売日未定	ストリートファイター X 鉄拳	カプコン	価格未定／FTG
355	発売日未定	DmC Devil May Cry(ディーエムシー デビル メイ クライ)	カプコン	価格未定／ACT
356	発売日未定	メガマン ユニバース	カプコン	価格未定／ACT
357	発売日未定	和風剣術シリーズ	元気	価格未定／ACT
358	発売日未定	仁王	コーエーテクモゲームス	価格未定／ACT
359	発売日未定	METAL GEAR SOLID RISING	KONAMI	価格未定／ACT
360	発売日未定	コミカル時代劇アクション	GAE	価格未定／ACT
361	発売日未定	コミカル時代劇シミュレーション	GAE	価格未定／SLG
362	発売日未定	戦争SLG(仮)	GAE	価格未定／SLG
363	発売日未定	デウスエクス	スクウェア・エニックス	価格未定／A・RPG
364	発売日未定	トゥームレイダー	スクウェア・エニックス	価格未定／未定
365	発売日未定	ファイナルファンタジー ヴェルサスXIII	スクウェア・エニックス	価格未定／RPG
366	発売日未定	ファイナルファンタジーXIV	スクウェア・エニックス	価格未定／RPG
367	発売日未定	BINARY DOMAIN(バイナリー ドメイン)	セガ	価格未定／ACT
368	発売日未定	ICO	SCE	価格未定／A・AVG
369	発売日未定	ワンダと巨像	SCE	価格未定／A・AVG
370	発売日未定	AKARI プロジェクト(仮)	TAKUYO	価格未定／SLG
371	発売日未定	MASTER プロジェクト(仮)	TAKUYO	価格未定／A・RPG
372	発売日未定	ナグザットプラン(仮)	デジタル・ゲイン	価格未定／AVG
373	発売日未定	スロッターマニアシリーズ(仮)	ドラス	価格未定／SLG
374	発売日未定	新機軸アクションゲーム	ナウプロダクション	価格未定／ACT
375	発売日未定	魔界ウォーズ(仮)	日本一ソフトウェア	価格未定／RPG
376	発売日未定	パチンコ実機シミュレーションシリーズ(仮)	ハックベリー	価格未定／SLG
377	発売日未定	経営シミュレーション(仮)	ハムスター	価格未定／SLG
378	発売日未定	エースコンバット アサルト・ホライゾン	バンダイナムコゲームス	価格未定／STG
379	発売日未定	新スポーツゲーム	バンダイナムコゲームス	価格未定／SPG

2011年発売予定のソフト

261	2011年	マスケティア	アイディアファクトリー	¥6090／AVG
262	2011年	マスケティア 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG
263	2011年	FORTUNE ARTERIAL 伊織の野望	角川書店	価格未定／未定
264	2011年	日常(仮)	角川書店	価格未定／AVG
265	2011年	オレは少女漫画家	Giza10	価格未定／AVG
266	2011年	いざ出陣! 恋戦	QuinRose	価格未定／AVG

発売日未定のソフト

267	発売日未定	ランドストーカー(仮)	クライマックス	価格未定／RPG
268	発売日未定	FAIRY TAIL PORTABLE GUILD2(フェアリーテイル ポータブルギルド2)(仮)	KONAMI	価格未定／ACT
269	発売日未定	ファイナルファンタジー アギトXIII	スクウェア・エニックス	価格未定／RPG
270	発売日未定	パタポン3(仮)	SCE	価格未定／ACT
271	発売日未定	パタポン3(仮)(DL版)	SCE	価格未定／ACT(※1)
272	発売日未定	アクションゲーム	タカラトミー	価格未定／ACT
273	発売日未定	魔界ウォーズ(仮)	日本一ソフトウェア	価格未定／S・RPG
274	発売日未定	魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE -THE GEARS OF DESTINY-	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT

PlayStation 3

2011年1月発売予定のソフト

275	1/13	ARCANA HEART3(アルカナハート3)	アークシステムワークス	¥7140／ACT
276	1/13	ARCANA HEART3(アルカナハート3) すっごい!限定版	アークシステムワークス	¥9660／ACT
277	1/13	007／ブラッドストーン	スクウェア・エニックス	¥7980／A・AVG
278	1/20	龍が如く4 伝説を継ぐもの(PlayStation 3 the Best)	セガ	¥3990／A・AVG
279	1/20	魔人と失われた王国	バンダイナムコゲームス	¥7329／ACT
280	1/27	ウィザードリィ ツインパック	アクワイア	¥6090／RPG
281	1/27	アーミーオブツー:The 40th Day(EA BEST HITS)	エレクトロニック・アーツ	¥3129／STG
282	1/27	ファイトナイト ラウンド4(英語版)(EA BEST HITS)	エレクトロニック・アーツ	¥3129／SPG
283	1/27	マインドジャック	スクウェア・エニックス	¥8190／STG
284	1/27	Dragon Age: Origins	スパイク	¥8190／RPG
285	1/27	シューティングスタジオ	SCE	¥3980／STG
286	1/27	Sly Cooper Collection(スライ・クーパー コレクション)	SCE	¥5980／ACT

2011年2月発売予定のソフト

287	2/3	WWE SmackDown vs. Raw 2011	ユークス	¥7140／ACT
288	2/10	戦国無双3 Z	コーエーテクモゲームス	¥7140／ACT
289	2/10	戦国無双3 Z プレミアムBOX	コーエーテクモゲームス	¥10290／ACT
290	2/10	リトルビッグプラネット2	SCE	¥5980／ACT
291	2/10	レッド・デッド・リデンプション:アンデッド・ナイトメア	ロックスター・ゲームス	¥3990／A・AVG
292	2/17	キャサリン	アトラス	¥7329／A・AVG
293	2/17	MARVEL VS. CAPCOM 3 Fate of Two Worlds	カプコン	¥6990／FTG
294	2/17	侍道4	スパイク	¥7770／A・AVG
295	2/17	つみきBLOQ	SCE	¥2980／PZG
296	2/17	つみきBLOQ(DL版)	SCE	¥1900／PZG(※1)
297	2/17	トゥーワールド2	ユービーアイソフト	¥7980／RPG
298	2/22	大航海時代Online ～Tierra Americana～ プレミアムBOX	コーエーテクモゲームス	¥10290／SLG
299	2/24	バレットストーム	エレクトロニック・アーツ	¥7665／STG
300	2/24	オペレーション フラッシュポイント:ドラゴン ライジング(Codemasters THE BEST)	コードマスターズ	¥3990／STG
301	2/24	KILLZONE 3	SCE	¥6980／STG
302	2/24	魔界戦記ディスガイア4	日本一ソフトウェア	¥7140／S・RPG
303	2/24	魔界戦記ディスガイア4 初回限定版	日本一ソフトウェア	¥9975／S・RPG
304	2/24	ルーンファクトリー オーシャンズ	マーベラスエンターテイメント	¥7140／SLG
305	2/24	L@ve once(ラブ・アット・ワンス) -mermaid's tears-	Maid meets Cat	¥8190／AVG
306	2/24	L@ve once(ラブ・アット・ワンス) -mermaid's tears- 初回限定版	Maid meets Cat	¥10290／AVG
307	2/24	ラケットスポーツ	ユービーアイソフト	¥3990／SPG
308	2月	パチパラ17 ～新海物語 With アグネス・ラム～	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥6090／SLG
309	2月	パチパラ17 ～新海物語 With アグネス・ラム～(DL版)	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥4800／SLG(※1)

2011年3月発売予定のソフト

310	3/10	絶体絶命都市4 -Summer Memories-	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥7140／A・AVG
311	3/17	龍が如く OF THE END	セガ	¥7980／A・AVG
312	3/24	涼宮ハルヒの追想	バンダイナムコゲームス	¥7329／AVG
313	3/24	涼宮ハルヒの追想 初回受注限定生産版	バンダイナムコゲームス	¥11529／AVG
314	3/31	まもるクンは呪われてしまった!～冥界活劇ワイド版～	サイバーフロント	¥6279／STG
315	3/31	まもるクンは呪われてしまった!～冥界活劇ワイド版～ 限定版	サイバーフロント	¥8925／STG
316	3月	真・三國無双6	コーエーテクモゲームス	¥7560／ACT
317	3月	真・三國無双6 プレミアムBOX	コーエーテクモゲームス	¥10290／ACT

注目タイトル PICK UP！

PSP エルミナージュⅢ ～暗黒の使徒と太陽の宮殿～ 2011年春

●スターフィッシュ・エスディ ●価格未定 ●RPG

好きなキャラクターでダンジョン内を探索せよ

エルフやドワーフ、剣と魔法のファンタジー世界で人気の『エルミナージュ』シリーズの最新作が、早くもPSPで登場。12種類の種族、16種類の職業からパーティを作成し、最大6人のパーティを組んで、世界に散らばるダンジョンを探索しよう。なお、本作では、メモリースティックに取り込んだ画像をキャラクターの顔アイコンとして使える「フェイスロード」に加え、戦闘時やステータス確認時に表示される「スタイルロード」を追加。より自由度の高いゲームが楽しめる。



◀ダンジョン探索の攻略順はもちろん、キャラカスタマイズも思いのままに満喫できる。

PS3 / Xbox 360 エースコンバット アサルト・ホライゾン 発売日未定

●バンダイナムコゲームス ●価格未定 ●STG

続編ではない、生まれ変わった『エースコンバット』

あの人気STG『エースコンバット』が、新ブランドのアクションSTG(超音速・大破壊シューティング)として始動！ 従来のフライトSTGのドッグファイトとは一線を画すシステム「クロスレンジアサルト」が導入され、高層ビル街の超至近距離で行われるドッグファイトや、破壊されたビルの破片をかい潜っての敵機撃墜など、ハイテンションの空中戦が繰り広げられる。まるで映画の一場面のように展開する、追いつ追われつの音速の駆け引きを楽しもう！



◀敵機の断末魔を間近で感じる、超近接戦闘を体感せよ！

PS3 / Xbox 360 BINARY DOMAIN (バイナリー ドメイン) 発売日未定

●セガ ●価格未定 ●ACT

コンセプトである「命」をＳＦアクションで表現！

自我を持った物質に宿る「命」と、生物の持つ「命」はどう異なるのか？ 多くの人型ロボットが闊歩する2080年の未来の東京を舞台に、「命」という存在をテーマにした人間ドラマが描かれていく本作。セガの看板ソフト『龍が如く』シリーズを手がけている名越稔洋氏が放つ、新感覚ACTを渇目して待て！



▲「命」を強い絆としてプレイヤーに感じてもらうため、世界最高峰の"AI"と"ネットワークプレイ"を実現するという。

PlayStation Network (PSP)

配信日未定のソフト

470	配信日未定	藤堂龍之介探偵日記シリーズ(仮)	アルティ 価格未定／未定

PlayStation Network (PS3)

2010年配信予定のソフト

471	2010年	BLACKLIGHT:TANGO DOWN	イグニッション・エンターテイメント・リミテッド 価格未定／STG

2011年1月配信予定のソフト

472	1/27	ウィザードリィ 囚われし亡霊の街	アクワイア ¥2000／RPG
473	1月	モダンコンバット:ドミネーション	ゲームロフト ¥1000／ACT

冬配信予定のソフト

474	冬	PixelJunk lifelike	キュー・ゲームス ¥500／ETC
475	冬	ツリトレ	レコム 価格未定／SPG

2011年春配信予定のソフト

476	春	ダーククエスト ～Alliance～	ゲームロフト 価格未定／RPG
477	春	ブロックス	ゲームロフト 価格未定／PZG
478	春	Swarm(スウォーム)	イグニッション・エンターテイメント・リミテッド 価格未定／ACT
479	春	ゲットバス	セガ ¥1000／SLG
480	春	スペースチャンネル5 パート2	セガ ¥1000／ETC

2011年配信予定のソフト

481	2011年	アースワームジムHD	ゲームロフト 価格未定／ACT

配信日未定のソフト

482	配信日未定	シュヴァリエ・サーガ・タクティクス	イメージエポック 価格未定／S・RPG
483	配信日未定	オーナーズチョイス	ゲームリパブリック 価格未定／TBL
484	配信日未定	シャドウハンターズ	ゲームリパブリック 価格未定／TBL
485	配信日未定	トリックorトリート	ゲームリパブリック 価格未定／TBL
486	配信日未定	ムーンダイバー	スクウェア・エニックス 価格未定／ACT
487	配信日未定	Bass Fishing Life(バスフィッシングライフ)(仮)	ハドソン 価格未定／SPG
488	配信日未定	PC原人 ～巨大彗星だい接近!～	ハドソン 価格未定／ACT
489	配信日未定	Bomberman Live: Battlefest	ハドソン ¥1000／ACT
490	配信日未定	Real Boxing(リアルボクシング)(仮)	ハドソン 価格未定／SPG

Xbox LIVE アーケード

冬配信予定のソフト

491	冬	トラブル☆ウィッチーズ ねお!	SNKプレイモア 800マイクロソフトポイント／STG

2011年春配信予定のソフト

492	春	ゲットバス	セガ 800マイクロソフトポイント／SLG
493	春	スペースチャンネル5 パート2	セガ 800マイクロソフトポイント／ETC
494	春	バンガイオーHD ミサイルフューリー	ディースリー・パブリッシャー 800マイクロソフトポイント／STG

2011年配信予定のソフト

495	2011年	星霜鋼機ストラニア	グレフ 価格未定／SLG

配信日未定のソフト

496	配信日未定	デッドライジング2:CASE WEST	カプコン 価格未定／ACT
497	配信日未定	ムーンダイバー	スクウェア・エニックス 価格未定／ACT
498	配信日未定	PC原人 ～巨大彗星だい接近!～	ハドソン 価格未定／ACT
499	配信日未定	Fire Pro Wrestling(仮)	マイクロソフト 価格未定／ACT
500	配信日未定	レイディアントシルバーガン	マイクロソフト 価格未定／STG

2011年春発売予定のソフト

425	春	エルシャダイ アセンション オブ ザ メタトロン	イグニッション・エンターテイメント・リミテッド 価格未定／ACT
426	春	クライシス2(仮)	エレクトロニック・アーツ 価格未定／STG
427	春	Fight Night Champion(ファイトナイト チャンピオン)(英語版)	エレクトロニック・アーツ 価格未定／SPG
428	春	オトメディウスX(エクセレント!)	KONAMI ¥7140／STG
429	春	Test Drive Unlimited 2	サイバーフロント ¥7140／RCG
430	春	ファントムブレイカー	5pb. 価格未定／FTG
431	春	ファントムブレイカー 初回限定版	5pb. 価格未定／FTG

2011年夏発売予定のソフト

432	夏	Shadow of the DAMNED(シャドウ オブ ザ ダムド)	エレクトロニック・アーツ 価格未定／ACT

2011年秋発売予定のソフト

433	秋	Gears of War 3	マイクロソフト 価格未定／A・AVG

2011年発売予定のソフト

434	2011年	TROY無双	コーエーテクモゲームス 価格未定／ACT
435	2011年	ガン★ロコ	スクウェア・エニックス 価格未定／ACT
436	2011年	Rise of Nightmares(ライズ オブ ナイトメア)	セガ 価格未定／AVG
437	2011年	Knights Contract(ナイツコントラクト)	バンダイナムコゲームス 価格未定／ACT
438	2011年	アーマード・コア 5	フロム・ソフトウェア 価格未定／ACT
439	2011年	Hunted: The Demon's Forge	ベセスダ・ソフトワークス 価格未定／ACT
440	2011年	Brink	ベセスダ・ソフトワークス 価格未定／STG
441	2011年	codename D(仮)	マイクロソフト 価格未定／ACT
442	2011年	Haunt(仮)	マイクロソフト 価格未定／未定
443	2011年	Project Draco(仮)	マイクロソフト 価格未定／STG
444	2011年	Child of Eden	ユービーアイソフト 価格未定／STG

発売日未定のソフト

445	発売日未定	NBA エリート 11	エレクトロニック・アーツ ¥6090／SPG
446	発売日未定	ASURA'S WRATH(アスラズラース)	カプコン 価格未定／ACT
447	発売日未定	重鉄騎	カプコン 価格未定／未定
448	発売日未定	ストリートファイター X 鉄拳	カプコン 価格未定／FTG
449	発売日未定	DmC Devil May Cry(ディーエムシー デビル メイ クライ)	カプコン 価格未定／ACT
450	発売日未定	メガマン ユニバース	カプコン 価格未定／ACT
451	発売日未定	METAL GEAR SOLID RISING	KONAMI 価格未定／ACT
452	発売日未定	デウスエクス	スクウェア・エニックス 価格未定／A・RPG
453	発売日未定	トゥームレイダー	スクウェア・エニックス 価格未定／未定
454	発売日未定	侍道オンライン(仮)	スパイク 価格未定／未定
455	発売日未定	BINARY DOMAIN(バイナリー ドメイン)	セガ 価格未定／ACT
456	発売日未定	エースコンバット アサルト・ホライゾン	バンダイナムコゲームス 価格未定／STG
457	発売日未定	ゴーストリコン フューチャーソルジャー	ユービーアイソフト 価格未定／STG
458	発売日未定	マイケル・ジャクソン ザ・エクスペリエンス	ユービーアイソフト 価格未定／ACT

DSiウェア

12月配信予定のソフト

459	12月	ギャングスター2:kings of L.A.	ゲームロフト 800DSiポイント／ACT

配信日未定のソフト

460	配信日未定	キャラ・パシャ! シナモロール	日本コロムビア 価格未定／ETC
461	配信日未定	キャラ・パシャ! シュガーバニーズ	日本コロムビア 価格未定／ETC
462	配信日未定	キャラ・パシャ! スポンジ・ボブ	日本コロムビア 価格未定／ETC
463	配信日未定	キャラ・パシャ! マイメロディ	日本コロムビア 価格未定／ETC

Wiiウェア

配信日未定のソフト

464	配信日未定	アイアムボクサー(仮)	グランプリ 価格未定／FTG
465	配信日未定	アステロイドベルト(仮)	グランプリ 価格未定／未定
466	配信日未定	スペースバブー(仮)	グランプリ 価格未定／未定
467	配信日未定	エアロ ドラム	ユードー 価格未定／ACT
468	配信日未定	殉職刑事!(仮)	ラックプラス 価格未定／A・AVG
469	配信日未定	白北高校 最速部!	ラックプラス 価格未定／SLG



まるでスキがないモスグリーン先生の漫画が読めるのは電撃ゲームスだけ!!

漫画／モスグリーン



登場人物紹介

猫耳萌子 本作の主人公。マイペースで利己主義な女の子。みみ美先輩のことが大好き。

兎耳みみ美 萌子のあこがれの先輩。武家の娘で文武両道だが、重度のブラコン。



登場人物紹介

兎耳みぃ太　みみ美の弟で萌子に恋する天然ぼうや。萌子には絶対服従。

おおかみ先輩　萌子の先輩。女ながら硬派を好み、学園内にファンも多い。

森本さん　おおかみ先輩を慕うモルモット。口数は少ないがしゃべれないわけではないらしい。

リス山リス子　いつもせわしない子リス。もちろん、ほお袋に食料をしまうこともできる。

ししがみちよ　萌子の友達。だまされやすい。心からだまされやすい。

登場人物紹介

きつね先生　萌子たちの先生。婚活中だが理想が高すぎて永遠に婚活中。

ぽんぽ子ちゃん　萌子の友達。人の心を見抜く才能に長けるが口が軽い。

かくして猫耳萌子の野望はみみ美によって阻まれるのであった。でも続くよ!



レゲーの花道 第2回

なつかしのレトロゲームを
骨の髄までしゃぶり尽くす!!

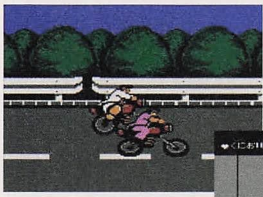
今号のレゲー
『熱血硬派くにおくん』

・ファミコン ・1987年発売
・アークシステムワークス
・FTG ・1～2人用

子供の頃にみんなが遊んだTVゲームを振り返りながら、攻略していくこのコーナー。今回のタイトルは、元祖ケンカFTG『熱血硬派くにおくん』!



熱血で硬派のくにおくんが、さらわれた親友、ひろしを助けるために大暴れするFTG。登場するキャラクターは、揃いも揃ってツッパリ（死語）ばかり。オマケにラスボスは、どっからどうみてもYAKUZA。今ではこんなゲームはもう出せないかもしれない。だからこそ今、攻略したいこの1本。今回はマジでバリバリ特攻ヨロシク!



◀アーケード版にはなかったバイクでのチェイスシーンが！ 併走してくるバイクを蹴り倒すとか、くにお先輩、マジぱねぇっすッッ!!

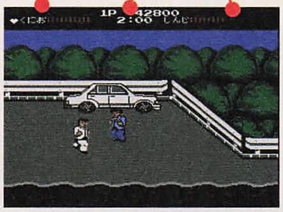


▶最終ステージは、迷路のようなヤクザの事務所。りき、みすずなどが複数登場し、アーケード版をやり込んだユーザーの度肝を抜いた。

システムなめんなよ

システム説明

本作のシステムはシンプル。制限時間2分以内に敵をすべて倒し、次の場面へと移動すればいい。また、最初から難易度を3段階から選択でき、レベルによって敵の数、体力などが変化する。



●難易度は3段階から選べる



レベル1
爽やかな青空のもと、爽やかにケンカする。敵も爽やかに弱いが、油断すると負けることもある。



レベル2
夕焼けをバックに、ちょっぴり切ない殴り合い。難易度的には、すでに十分鬼畜な領域にある。



レベル3
夜景をバックにシリアスな殴り合い。敵の体力は、レベル1の倍近く増加。マゾな人向け？

COLUMUN



俺と『くにお』

尋常ではない敗北感を植えつけられたゲーム

俺が『熱血硬派くにおくん（以下くにお）』に初めて触れたのは、アーケード版だ。初めて目に触れたときの印象は「メッチャリアル！」とか「痛そう」といった感じだったと思う。もともと格闘アクションが大好物だった俺だが、そのなかでもこの「痛そう」というキーワードはとても重要だ。なぜなら俺は、ジャッキー・チェンの映画を見て育っているから。彼の映画の格闘シーンは、総じてカッコよくて、そして「痛そう」だった。つまり「痛そう」なアクションは、それだけで「カッコイイ」につながるのた。とにかくそういう思考回路になっていたのである。そんな流れで『くにお』というゲームを「カッコイイ」と感じた俺は、がんばってクリアすることに決めたのだが……。

とにかくこのゲームは難しかった。操作形態もほかとは違うし、なによりも敵の動きが狡猾なの



敵の隠し技？ ヒザ蹴り

モーションが地味でちょっとすると気がつかないが、敵に何もしないままダッシュで突っ込むと、膝蹴りで迎撃されることがある。ダメージが結構高いので注意。

基礎知識

ここでは本作をプレイするうえで必要になる、基礎的な知識を解説していく。特にくにおくんの向きで技が変化する攻撃システムは、かなり独特だ。最初はとまどうが、慣れると楽しくなってくるので、ぜひとも覚えよう。

基本となる攻撃は3つ



▲1発で敵がうずくまる。前方への攻撃はこれをメインにしよう。

▲一発後方への一撃。一発で敵をうずくまらせる。とてもカッコイイ技だ。

▲前方への攻撃。リーチ、威力とも小さく、使い勝手はよくない。

立っている状態から直接繰り出せる攻撃は、基本的にパンチ、バックキック、ジャンプキックの3つ。

バックキックがいつでも出せれば強いのにな〜、と誰でも考えるが、それは言わないお約束だ。

ダッシュからの攻撃



▲高さと飛距離が増したジャンプキック。高すぎて当たらないことも。

▲当たると必ずダウンを奪える優れた技。特にボス戦で重宝する。

▲ダッシュのモーション自体にも、わずかに攻撃判定がある。

左右のどちらか一方に、十字ボタンを2回連続で入れると、その方向にダッシュできる。壁際に追い詰められたときなどは、ダッシュを使って抜け出そう。なお。ダッシュ中からは2種類の攻撃が繰り出せる。

うずくまった敵をつかんで攻撃

つかみ状態からは、ヒザ蹴りと背負い投げが出る。ヒザ蹴りは、連続で4回まで出せるが、最後まで出すと敵がダウン。背負い投げは後方に投げ飛ばす大技。敵を巻き込むこともできる。





うおりゃあああ!

▲体力が3メモリ以上残っているボスに対しては、つかもうとしても振りほどかれてしまうので注意しよう。

馬乗りパンチでフルボッコ



▲体力十分の敵には、馬乗りが通用しない。

▲馬乗りパンチは敵の体力がなくなるまで繰り出せる。ただし、この状態になると、それ以外の敵がすごい勢いで近づいてくるので注意。

ダウンした敵に重なって十字ボタンの下を入力すると、馬乗り状態になれる。ここからは馬乗りパンチを出すことが可能だ。馬乗り状態から上を入力すると、立ち状態に戻ることができる。

くにおの向きに合わせてⒶとⒷを使い分ける

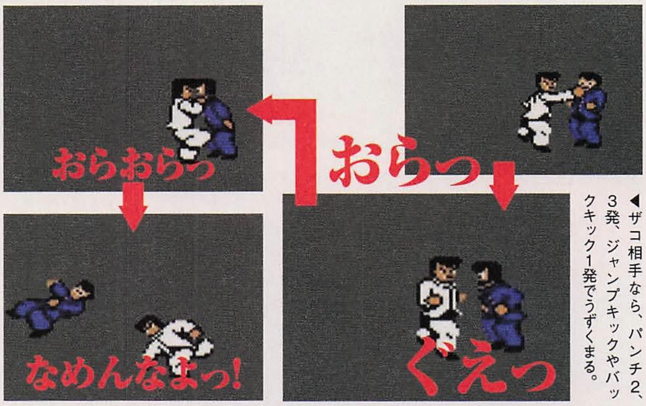
本作の攻撃方法は独特だ。下の図を見ればわかるように、基本的にⒶボタンは右側への攻撃。Ⓑボタンは左側への攻撃で統一されている。これは、Ⓐ＋Ⓑ同時押しで出る攻撃以外のすべての技に当てはまるので覚えておこう。まずはこのシステムに慣れることから始めよう。



敵をうずくまらせれば追い打ちのチャンス

敵に特定の技を当てたり、パンチを連続で当てたりすると、敵はその場で腹を押さえて、一定時間行動不能になる。こうなれば打撃を当て放題になるだけでなく、接近することでつかみ状態（後述）に移行できるなど、大ダメージを与えるチャンスとなる。行動不能の時間は長くないので、迅速な行動が大切だ。

▶うずくまった相手には、つかみ状態からの攻撃を決めるパターンが、最も効率よくダメージを与えられる。



◀ザコ相手なら、パンチ2、3発、ジャンプキックやバックキック1発でうずくまる。

てめえらなめてんじゃねーぞ



だ。ダッシュで距離をとろうとしても、一緒に走って追いかけてくる。1人を攻撃していると、もう1人が背後に回って挟み撃ちを仕掛けてくる。ハゲ頭のクソ野郎が容赦なく木刀で殴りつけてくる。そのときの「ボキョ!」というリアルな音。「痛そう」だ。たしかに痛そうなのだがそうじゃない。俺が見たいのは「敵が痛そうに倒れるところ」なのだ。俺が倒れるところじゃない。なめんなよ、このやろうっ!!

「ボキョ!」「ボキョ!」。何度もボコられているうちに、まるで自分自身が殴られているような哀しい気分になる。すっかり滅入ってしまった俺は、いつの間にか上級者のプレイを後ろから眺めるギャラリーの一部になっていた。要するに心を折られたのだ。うまい人のプレイは見ていて気持ちがいい。これこそが求めていた「痛そう」な格闘アクションだ……。

そんな感じで日々が過ぎていき『くにお』のことを忘れた頃、ファミコン版『くにお』が登場。発売日に買った友だちの家で、さっそく遊んでみた。キャラは小さくなったけど、確かに『くにお』だ。相変わらず木刀使いがムカツク。バイクをキックで迎撃するのが、ジャッキー・チェンの「スパルタンX」みたいでかっけぇ! などと、友だちと一緒に夕飯をご馳走になるまでプレイしたが、その日も次の日も、みすずの往復ビンタに阻まれ続け、最後には俺も友だちも諦めてしまった。みすず死ね。

そんな俺にとってのいわくつきのゲームを、今回の記事作成のため、十数年ぶりにプレイしてみたら……、なんとものの数時間で難易度レベル3をクリア!! なるほどダッシュパンチか。この技の強さに当時の俺が気づいていれば、妙なトラウマを刷り込まれずに済んだのに……。



敵の羽交い絞めに注意しよう。

くにおくんの背後に敵が近づくと、そのまま羽交い絞めにされてしまうことがある。この状態のままだとみるみるうちに体力が減っていくので注意。羽交い絞めは、くにおくんの背後に対応したボタンを入力することで振りほどけるので、覚えておくといいだろう。


①駅のホームで乱闘


②電車内で乱闘


③新宿駅でりきとなめんなよ



なめんなよ　このやろう。

STAGE1

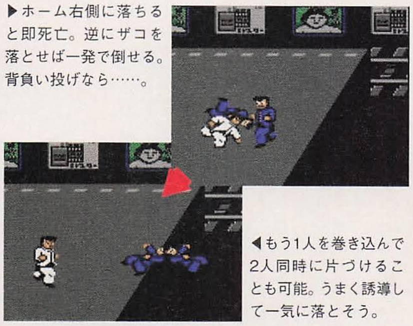
新宿駅乱闘

おめえら なめてんじゃねえぞ。

①〜②

駅のホームと電車内！ところ構わず大乱闘！

タイトル画面では、親友のひろしが何者かの車にさらわれ、それをくにおくんがバイクで追っていく。それなのにゲームは、なぜか駅のホームから始まる。どうやらくにおくんは、車を見失ってしまったようだ。それともりきの陽動作戦に引っかかったのか……。とにかく、ステージ1の舞台は駅構内。変わったギミックもないので、がんばってザコたちを倒し、進んでいこう。

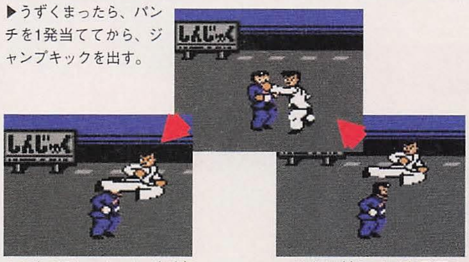

▶ホーム右側に落ちると即死亡。逆にザコを落とせば一発で倒せる。背負い投げなら……。

◀もう1人を巻き込んで2人同時に片づけることも可能。うまく誘導して一気に落とそう。

③

新宿駅で待ち構えていたのは、りき!!

電車から降りると、新宿の駅のホームに1人、りきが待ち構えている。このホームも、右側に落下ポイントがあるが、りきのようなボスキャラは、後ろに吹っ飛ばないようになっているので、落とすのは至難の技。体力が2マス以下になればつかめるようになるので、背負い投げで落とすことができる。


▶うずくまったら、パンチを1発当ててから、ジャンプキックを出す。

▲これで3ヒットコンボが完成。体力が2マス以下になったら馬乗りパンチだ。

▲りきに対して、真正面から勝負するなら、ジャンプキックで攻めるのがベスト。

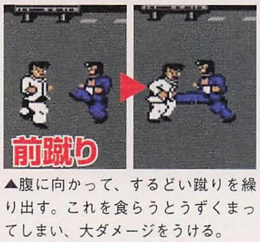


BOSS りき

のちのくにおのパートナー

のちの『くにおくん』シリーズでは、よきパートナーとして登場することになる、りき。得意技のマッハパンチも習得済み。ツヤツヤリーゼントとサラシという、漢（おとこ）気あふれる風貌もイカス。

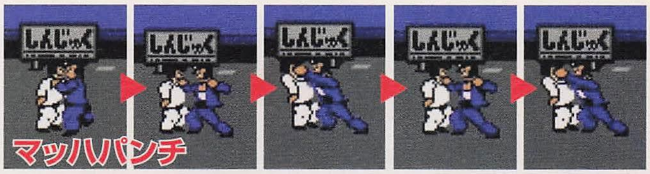
結論からいうと、りきは『熱血硬派くにおくん』に登場するキャラのなかで、ラスボスの次に強いキャラだ。その強さの秘密は、前蹴り。やたら技のスピードが速いうえに、1発でうずくまってしまい、そこからマッハパンチなどで追い討ちをかけられてしまう。できるだけ正面に立たないようにしたい。


前蹴り

▲腹に向かって、するどい蹴りを繰り出す。これを食らうとうずくまってしまい、大ダメージをうける。


ジャンプキック

▲その場でぴょこんとジャンプしながら前蹴りを放つ。どことなく、欽ちゃんをほうふつとさせる。

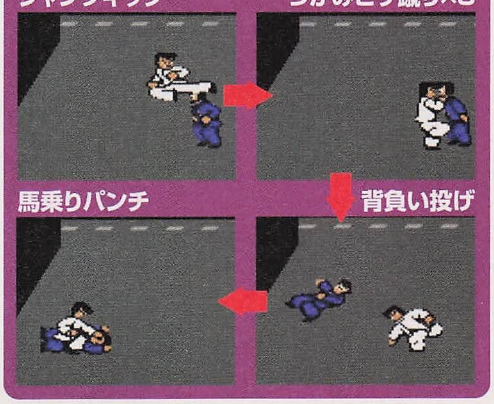

マッハパンチ

▶りきの代名詞ともいえる大技。襟首をつかんで顔面にパンチを3発放つ。うずくまってなくても、近づくだけでつかまれるので、要注意だ。

テクニック その1

連携攻撃で一気に大ダメージ

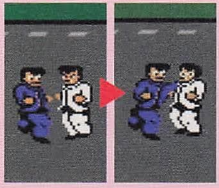
チャンスは完璧にモノにしたいもの。ここでは、実戦で多用する最も効率のいいコンボを紹介しよう。基本的に正面への攻撃は、すべてジャンプキックを使用する。ヒットしてうずくまったら近づいてつかみ、ヒザ蹴りを3発ぶち込む。その後、背負い投げでぶん投げ、ダウンした相手に馬乗りになって、パンチの嵐でフィニッシュ。これを受けて立ち上がれるヤツはいない！



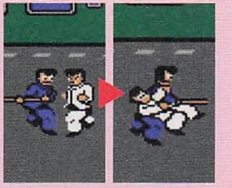
ザコ紹介


不良学生

りきの子分と思われる学生たち。見た目はあんまり悪そうに見えないが。


パンチ

その名のとおりの何の変哲もないパンチ。4発連続で食らうとうずくまってしまうが、そんな状況はめったにない。

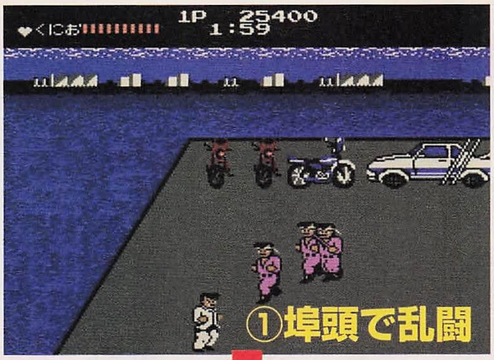

木刀

木刀で殴りつけてくる。1発でダウンしてしまうので、やっかい。うまく空振りさせてその隙を突いていきたい。

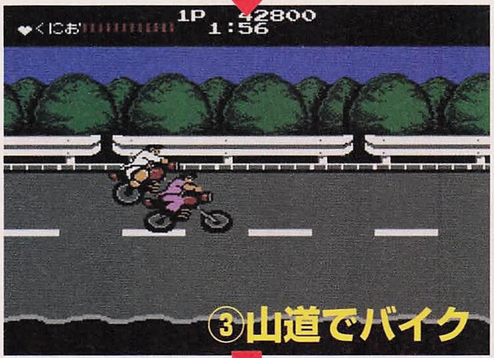
所詮ザコはザコ

くにおくんの白い学ラン

くにおくんのトレードマークともいえる、白い学ラン。実際に着たらかなり目立つでしょうね。こんな学生服どこで売っているんだ、という感じですが、どうやら高校や大学の応援団が着ていたのがルーツらしいです。さすがに白ランが指定学生服の学校はないと思いたい……。あるのかな？











ざけんじゃねぇ。

STAGE2

港の埠頭で乱闘



おめえら なめてんじゃねえぞ。

① 埠頭にたむろする暴走族が相手

行方知れずのひろしを追い求めて、ついに港まで駆けつけた、くにおくん。りきたちから、なにか情報をつかんだのだろうか。新宿からほど近い港といえば、東京湾が思いつくが果たして……。当てずっぽうになりますが、この暴走族は千葉勢のような気がするな～(笑)。いや、なんとなくですが。

② くにおを襲う、バイク軍団！

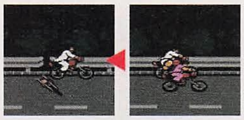
肉弾戦では勝ち目がないと見るや、今度はバイクを武器にして、くにおを襲う千葉の暴走族。っつーか、普通に殺人ですがな。しかし、そんな鬼畜軍団にも果敢に立ち向かうくにおくん。ジャンプキックでバイクを迎撃！



▲このバイクを迎撃する瞬間がカッコイイ。子供の頃、キックの瞬間にポーズをかけて、じっくり眺めていたのを思い出しました。

③ バイク上の大激闘！犠牲者続々！

くにおくんを怒らせてはいけない。山道を走る敵のバイクを、次々と蹴散らしていく。なめんなよこのやろう。っていうか、なんか普通にバイクが爆発してますが、ザコたちは無事なのでしょうか。



④ 山道の路肩でボスのしんじと遭遇！

山道を進んでいくと、暴走族のヘッド、しんじが登場。そして路肩に止めてある車は……！ そう。タイトル画面でひろしを誘拐した車と同じだ!? ひろしを誘拐したのは、しんじなのか!? 事件の真相が少しずつ見えてきた！（大袈裟）



▶ひろしを返せ！ くにおの叫びが聞こえてくるっ！

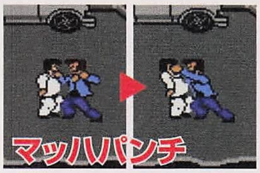


BOSS しんじ

逃げちゃダメだ逃げちゃダメだ

いかにも狂犬って感じの顔をした、悪そうなにいちゃん。ひろしを誘拐した犯人だとしたら、ラスボスのさぶとは裏で繋がっている、ということなのだろうか？

パンチの得意なりきに対して、足技の得意なしんじ。……と、いいたいところだが、なんとしんじは、りきと同じマッハパンチも使える。もしかして、りきはしんじの弟分なのかも？ なんていう妄想をしてみるのも、おもしろい。ちなみに彼の足技は総じてスピードがないので、あんまり強くない。

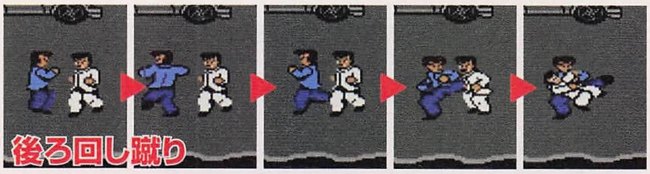


▲性能は、りきのマッハパンチと同じ。でもなぜか、りきのマッハパンチのほうがカッコよく感じない？



▲その場でジャンプしながら、後ろ回し蹴りを放つ。打点が高すぎて、攻撃が当たらないことが多い。

モーションがとてもカッコイイ！ この技が決まると、敵ながらカッコよく見える。しかし、やはりスピードが遅いので食らいにくい技だ。



テクニックその2 3種類あるアイテムを見逃すな

ある条件を満たすと出現する3つのアイテムを紹介。これのほかには、バイクのチェイスシーンで出現し、一定時間無敵になる「S」というアイテムがある。

ハート



◀1UPする。馬乗りすると出たりする。

P(パワー)



◀一定時間、敵を1発で吹っ飛ばす効果。

おにぎり



◀体力が全開。壁を蹴ると出たりする。

ザコ紹介

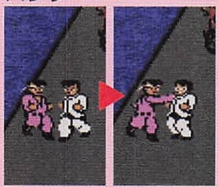
所詮ザコはザコ



暴走族

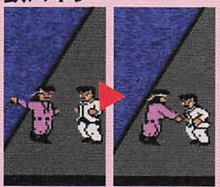
紫の特攻服とハチマキに時代を感じる古き良き、いや古き悪き暴走族。弱いけど。

パンチ



何の変哲もないパンチ。性能もステージ1の不良学生と同じ。たまには、パンチにはパンチで応戦するのもいい。

鉄パイプ



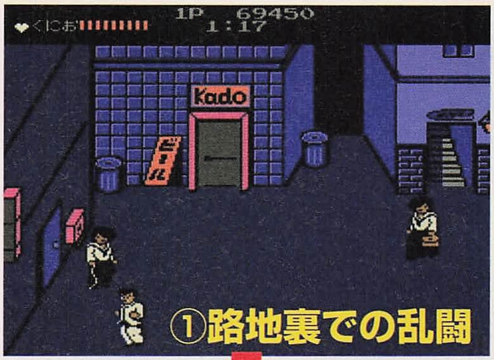
鉄パイプ（だと思う）で思いっきり殴ってくる。木刀と鉄パイプでは、どっちが痛いのか気になる。いや気にならない。





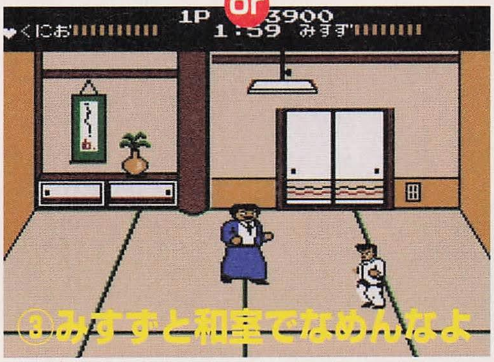
微妙なアイテム？ P(パワー)の効果

取ると攻撃力がアップするというアイテム「P」だが、実際には攻撃が当たると、ものすごい勢いで敵キャラが吹っ飛んでいくだけの効果。駅のホームや港など、画面はしに一撃死ゾーンがある場所なら有効だが、それ以外の場所だと逆にダメージの効率が落ちることも……。





or





なめてんじゃねーぞ

STAGE3

夜の繁華街



おめえら なめてんじゃねえぞ。

① スケバンたちが集まる夜の繁華街

しんじから得た情報をもとにしたのか、舞台は夜の繁華街へ。そこには、大勢のスケバンたちが待ち構えていた。いったいどんなシチュエーションなのかわからないが、くにおくんには確固たる自信があるようだ。しかし、こんな夜だというのに、セーラー服を着替えないのは、補導も恐れないスケバンのプライドというヤツですか。

なお、最初の路地裏ステージをクリアすると、2つの入口が開かれる。左のバーの入口は大量のザコ。右の階段を上がるとみすずとのバトルとなる。

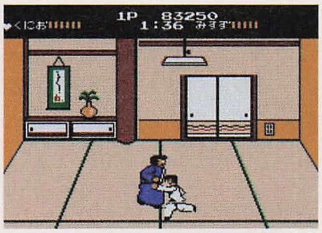


▲このステージに登場するスケバンたちは、みんな手に武器を持っている。パンチで対抗してもダウンするのがオチなので、ジャンプキックを主体にして立ち回るようにしよう。

②or③ バーでの乱闘か みすずとタイマンか

バーの中に入ると、またまたスケバンたちがお出迎え。バーの奥のカウンターにはアフロヘアのマスターがいるが、石のように固まって動かない。いや、動けないのだろう。あまりにバイオレンスなこの状況に……。なお、ここに登場するザコをすべて倒すと、ステージクリアとなる。みすずと戦いたくないという人はこっちを選ぼう。

一方、右の裏口っぽい階段を上がると、部屋でボスのみすずが待ち構えている。立派な和室だが、これは誰の部屋なのか、少し気になる。



▲みすずは、まともに戦うと鬼神の如き強さを発揮する。当時、往復ビンタされ続けた子供たちにとって、みすずの顔はトラウマ。だからこそ、今こそ復讐するべきなのだ！



BOSS みすず

女ジャイアンこと、みすず様の登場

山のごとき図体と強烈な往復ビンタで、プレイヤーを絶望に叩き落すトラウマ製造マシーン。こんな女子高生はイヤだ。鏡もちみたいなシルエットしやがって。

みすずの攻撃はどれも破壊力バツグン。また、その図体のため、こちらからつかむことができない。このモンスターに対抗するには、遠い間合いから攻撃できるダッシュパンチがベストだ。この攻撃は1発でダウンを奪うことができるため、たとえ相打ちでも手痛いダメージを受けないのが利点といえる。

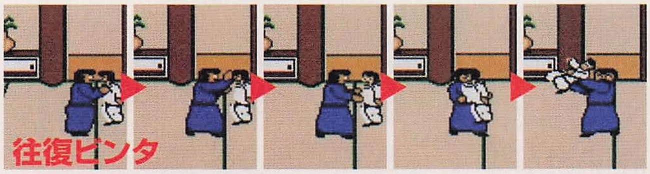


攻撃スピードは遅いが、一発でうずくまってしまう。その後、往復ビンタまで食らうと大ダメージに。



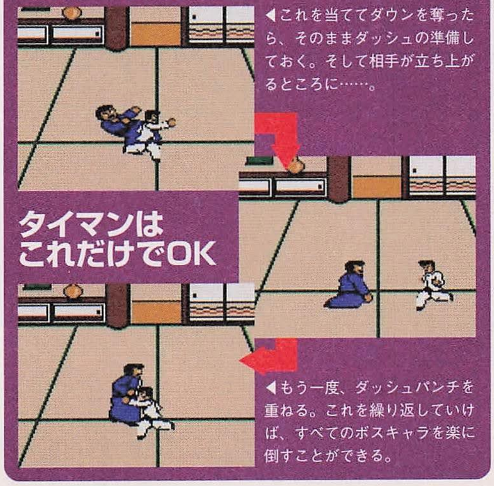
地味だが、体力がしっかり1マスぶん減る。その後、起き上がったところに往復ビンタを食らうことも。

▶体力が一気に3マスぶん減るほどの威力がある。不用意に近寄らないように！



テクニックその3 ダッシュパンチを使いこなそう

くにおくんの技のなかで、最も優秀な性能を誇るのはダッシュパンチだ。特にボスに対して有効で、この技をボスの起き上がり際に重ね続けることで、何もさせずに倒してしまうこともできる。これはすべてのボスに有効なので、クリアを目指すなら必ずマスターしよう。



◀これを当ててダウンを奪ったら、そのままダッシュの準備しておく。そして相手が立ち上がるところに……。

◀もう一度、ダッシュパンチを重ねる。これを繰り返していけば、すべてのボスキャラを楽に倒すことができる。

ザコ紹介

所詮ザコはザコ



スケバン

スケバン。残念ながらヨーヨーは持っていない。髪型から昭和のにおいを感じる。

かばん

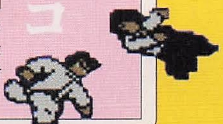


▲おそらく鉄板が入っている。スケバンは、鉄板を入れたかばんを持ち歩いているっていうのは、当時から続く都市伝説。

チェーン



▲自転車のチェーン。これで思いっきり叩かれると、マジで大怪我するらしい。よい子は絶対にマネしないように！





ダッシュパンチの安全な当て方

敵キャラは、基本的にくにおくんがいる横軸に移動してから攻撃を仕掛ける性質を持つ。ダッシュパンチを狙うときは、この横軸のライン上に移動した瞬間を狙うのが基本。この形ならば、敵が迎撃するヒマも与えずに当てられる。ボスキャラなどに対しては特に有効で、基本となる戦術だ。









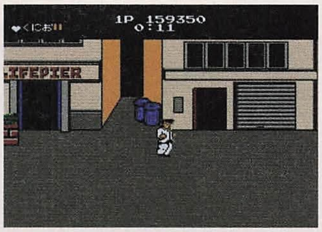
おんどりゃー

STAGE4 本拠地突入

おめえら なめてんじゃねえぞ。

①〜③ ひろしの居場所をついに突き止めた!?

ついにひろしの居場所をつきとめたものの、相手はなんと、おっかないヤクザだった。それでも躊躇する様子がないくにおくんは、まさに熱血硬派といわざるをえない。っていうか、やくざに誘拐されるとは、ひろしはよほどヤバいことに巻き込まれたのだろう。ビルの内部には、迷路になっているうえに、ボスクラスのキャラがたくさん待ち構えている。くにおくんは、果たして無事に帰還できるのか……!?



▲ビル内部では、複数の扉を選びながら進む。難易度のレベルにより、構造がそれぞれ変化するのが特徴。ビルの入口自体も2つあるが、これは難易度を問わず右の入口が正解だ。

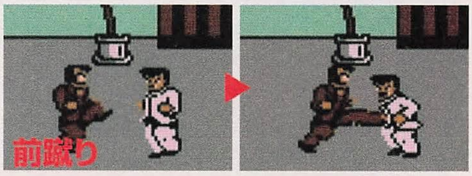


BOSS さぶ

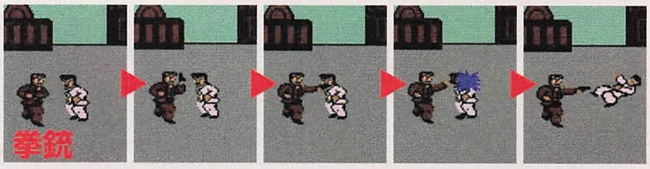
懐に忍ばせたチャカがおんどりゃ〜

一撃必殺の拳銃が恐ろしすぎるラスボス。がんばってたどり着いたのに一発で倒され、心を折られたプレイヤー多数。ちなみにゲーム中の顔が、芸能人の我修院 達也に似ている気がする。

さぶが使う攻撃はどれも強力。最も注意すべきは一撃必殺の拳銃だが、それ以外の攻撃も食らうとうずくまってしまうモノばかり。「うずくまる=拳銃を食らう」ということを意味するので、絶対に食らわないようにしよう。



▶拳銃を撃つまで間があるので、すぐに上or下に移動すれば回避可能。上に移動すると弾が足に当たる恐れがあるので、下方向への回避がベストだ。



レベル別 ビル内部進行ルート

■レベル1

レベル1での難関は、2つ目の部屋にいる、りき2人とのバトル。ジャンプキックなどで戦うよりも、ダッシュパンチで起き上がりを攻め続ける戦法のほうがお手軽で強力だ。バイクに襲われる部屋では、画面右下か左下で待ち、ジャンプキックで迎撃するといいだろう。それ以外は特に難しいところはない。

スタート → 右 → 左 → 左 → 中 → 右

■レベル2

1〜4部屋目のしんじとみすずのボスラッシュが難関。ここでも活躍するのは、ダッシュパンチで、これ以外の攻撃は必要ない。みずす、しんじともに攻撃スピードが遅めで、ダッシュパンチを当てやすいキャラなので、積極的に狙っていこう。

スタート



右

▲いきなりしんじ3人がお出迎え。間合いを調整し、横軸が合うと同時にダッシュパンチを出そう。



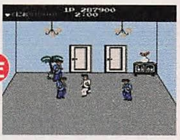
右

▲みずすとの3連戦。2体目のみずずは、馬乗りになるとハートを出すので、忘れずに取っておこう。



左

▲みすずが2体同時に出現する。1対目のみすずがハートを出すが、無理して狙わなくてもいい。



左

▲しんじ3体との戦い。ダッシュパンチだけを使って、1対ずつ確実に倒していくしかない。



右

▲武器を持ったザコが4体。特に注意すべき点はない。いつもどおりに戦えば簡単に突破できる。



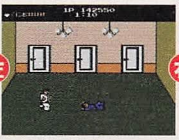
▲ラスボス、さぶとの戦い。2体目が登場するので、1体目を倒しても油断しないようにしよう。

■レベル3

鬼のような難易度を誇る、レベル3のビル内部。ボスキャラは体力が多いうえに、最大で6体出現するなど理不尽な仕様。ここまでくると、体力よりも2分という制限時間との戦いになってくる。とにかく多少強引になっても攻撃しないと、あっという間にタイムアウトになってしまう。ガンガン攻めていこう。

スタート

右



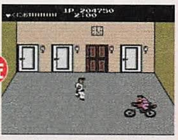
左

▲まずは小手調べにザコキャラが登場。いつもどおりにサクっとすべて倒してしまおう。



右

▲みすず3体との戦い。いつもどおりダッシュパンチで一気にカタをつけよう。特に問題なし。



▲バイク野郎5体が襲ってくる。レベル3のバイクはスピードが非常に速いので集中しよう。

中左



▲最初の関門。しんじ×6体。2体まとめてダッシュパンチでハメるなど、効率のいい倒し方を狙おう。

左



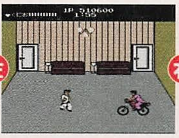
▲スケバンたちとの戦い。注意点は特にない。ダッシュパンチの練習をしつつ倒すのもいいだろう。

右



▲りき×3体。ややダッシュパンチを当てづらい敵だが、ここまできたプレイヤーならいけるはず。

右



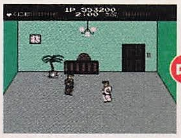
▲バイク野郎×5体。3つ目の部屋のバイク野郎と同じ要領でOK。最後の関門に備えよう。

左



▲りき×6。ダッシュを前蹴りで迎撃されないように、りきが横軸に入ってきた瞬間を狙おう。

中



▲さぶ3連戦。基本的にタイマン勝負なので、落ち着いてダッシュパンチでハメれば大丈夫だ。

複数のボスキャラを相手にする場合

複数のボスキャラが同時に相手にする場合は、敵キャラの残り体力の見極めが重要になる。基本的にレベル1は6発、レベル2は8発、レベル3は11〜12発、ダッシュパンチを当てれば、馬乗りパンチが入るようになる。ヒット数を数えて逃さずに馬乗りパンチを決め、1体ずつ確実に倒していこう。

背景グラフィックCHECK

ゲーム内に登場するいろいろなグラフィックをピックアップして鑑賞してみよう

ここでは、本作に登場する背景グラフィックにスポットを当てて、なんとなく解説していこう。こういう細かい部分には、開発陣の遊びなどが見受けられることが多く、意外と楽しかったりするのだ。



▲「LIFEPIER」のPIERとは埠頭のこと。埠頭とは波止場。人生の波止場？

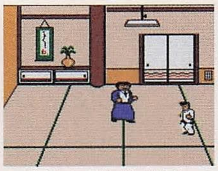

◀テレビ。なぜか2チャンネルが映っている。砂嵐？



▶ひらがなで"しんじゅく"。昭和っぽいですね。


▲アンプにシャンデリア。ドアの上に意味深なスポーツカーのポスターがあるが、これに釣られて入るとロクなことがない。


▲力士の広告ってありそうでない。～山と読めるが。


▲立派な床の間がある和室。コンセントの穴がばかでかい。



▲"kado"というバーらしい。角にあるからkado？なかには、石のように動かないアフロの主人がいる。


▲海辺にバイクが止めてある。マッチの歌を思い出しました。青いバイクが出前に使うヤツに見える。

裏技集

ここで紹介している無限1UPの裏技は覚えたい。特に難易度レベル3は、この技を駆使しないとクリアは難しいだろう。

1UPアイテムのハートマーク出現場所と出現条件を紹介。把握すれば鬼に金棒！

ハートマークは、特定のステージの特定の相手に対して馬乗りをすることで、出現するようになっている。例えば、ステージ1の最初の場面の場合、3人目のキャラが特定の相手として設定されている。つまり、最初の2人を倒したあと、3人目に倒すことになるキャラに馬乗りすればいいということだ。


▲ハートが出現するステージと、そのステージの何番目のキャラが特定の相手なのかを把握しておけば、狙って1UPできるようになる。写真は、みすずに馬乗りしてハートを出している場面。あまりうれしくないのはなぜ？

■主な♥マーク出現条件

- ステージ1の駅ホーム、3番目の相手
- ステージ1の電車内、3番目の相手
- ステージ3の路地裏、3番目の相手
- ステージ3のバー、3番目の相手
- ステージ4のビル入口前、3番目の相手

ハートマークを1体の相手から無限に出現させる方法

前述のハートが出る条件を満たした相手に馬乗りをしたら、そのまま馬乗りパンチを出さずに、馬乗りを解除する。これを残りタイムの1ケタの数字が偶数のときに実行すると、ハートマークが出現する。これを繰り返せば、1人の相手から簡単にハートマークを取り続けることができる。タイムが続く限り無限に取れるのだ。



▲10人以上になると、表示が数字ではなくなる。ハートを取りすぎると、数字が1周して逆に残機が少なくなるので注意。


▲基本的に、条件を満たした相手の上で、十字ボタンの上下を繰り返し入力していれば……。


▲ハートは出現し続ける。これを活用すれば、難易度レベル3のクリアも夢ではない！

～攻略して思ったこと～ 第2回『熱血硬派くにおくん』

『熱血硬派くにおくん』は
リアルタイムでプレイしてました。
異様に難しいという記憶しかありません。
確か難易度レベル1もクリアできなかった。
でも、こうやって今プレイすると
しっかりレベル3までクリアできる。
やっぱり20年近くゲームをしてると
否応なしにスキルは上がるんですね。

あと感じたのがね。

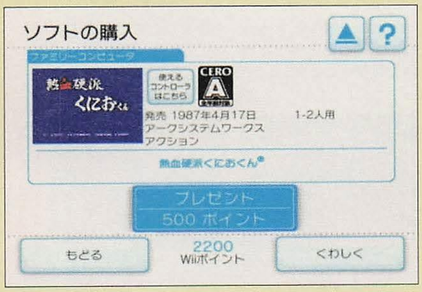
「おまえら　なめてんじゃねえぞ」
「なめんなよ　このやろう」
「なめてんじゃねーぞ」

おまえら、セリフかぶりすぎじゃ。
どんだけなめられたくないんだよ。

芸人用語に"天丼"というのがあります。
同じ言葉や行動を繰り返して
笑いの空気を作るテクニック。
これと同じものを感じます。
俺はみずずあたりで笑ってしまいました。

Wii 『熱血硬派くにおくん』500Wiiポイント

バーチャルコンソールでも『熱血硬派くにおくん』をプレイできます



▲Wiiのリモコンでも、なんの違和感もなしに遊べます。かなり難しいゲームですが、結構おもしろいゲームですよ。


バイクに乗るときのちょっとした小技

ステージ2のバイク軍団をすべて倒すと、くにおくんが倒れたバイクに近づき、それに乗って山道に向かう。このバイクに向かって歩いているときに十字ボタンの左を入力すると、くにおくんが進行方向とは逆を見ながら、まるでムーンウォークをしているようにバイクに近づく。すごいコネタ。

1987年ゲーム座談会

『熱血硬派くにおくん』が発売された1987年とは、いったいどんな時代だったのか？　記事担当のまっつ＋編集部の面々が、当時の記憶をたどりながら、ゲームと世相を語っていく、レゲーの花道・ゲーム座談会、ここに開催！

おしょう（当時19歳）　さて、「レゲーの花道」第2回は『熱血硬派くにおくん（以下、くにお）』ということだけど、まずはこの作品を選んだ理由は？

まっつ（当時12歳）　アンケートハガキに、「やってほしい」って書いてあったのが、最大の理由でしょうかね。

宮下（当時15歳）　ソフト買いましたよ。りきのマッハパンチがウザくてしょうがなかったなあ（笑）。

おしょう　二人ともプレイしていたわけか。で、実際にクリアはできたの？

宮下　さぶに拳銃に撃たれた記憶はあるので（笑）、たぶんレベル1はクリアしているはずです。

まっつ　俺はどっちかというと、アーケード版をプレイしていた口ですね。といっても2面をやっとクリアできるレベルの腕前でしたが。ファミコン版も友だちの家で少しの間だけやり込んだ程度で、結局クリアはできなかったと思います。みすずのビンタ地獄にハマって（笑）。やり込む時間も少なかったですね。すぐに次のゲームが発売されるから（笑）。

宮下　この時代は、とにかくモノがあふれ始めたときで、ファミコンソフトも、ものすごい勢いで売られてたね〜。

まっつ　ファミコンが発売された当時は、出るタイトルはほとんどプレイしてたけど、このあたりの年からは、発売タイトルが多すぎて、ぜんぜんフォローできてない状態でした（笑）。

おしょう　出せば売れるという状態だったから、なかには本当にひどいゲームも平気で売られていた年だったかもね。

まっつ　そんななかでも『くにお』は、個人的にかなり異彩を放ってたと思います。だって当時、不良少年を題材にしたゲームってなかったですからね。

おしょう　そう言われてみれば、ツッパリをテーマにしたゲームって、本当に少ないよね。

まっつ　ツッパリですか（笑）。

おしょう　ごめん、ヤンキーではなく、あえてツッパリと言わせて（笑）。

宮下　それ、なんとなくわかります。当時だったらツッパリですよね（笑）。

おしょう　そう。だいたい1980年前後に〝なめ猫〟とかロックバンドの〝横浜銀蝿〟とかが流行して、ツッパリブームが発生していたでしょう。そこから、いろんな分野にツッパリが派生していったよね。『くにお』は、このなかの派生の1つと考えていいのかな？

宮下　どうでしょうかね。『くにお』は、そういうツッパリブームが落ち着いた頃に出てきた作品な気がします。

まっつ　たしかに初めて『くにお』を見たとき、今どきリーゼントかよ、みたいな印象を持った記憶がありますよ。

おしょう　ってことは、すでにブームが落ち着いていて、ツッパリが1つのカテゴリとして過去のものになりかけた頃に出たタイトルということでいいのかな。

まっつ　だって〝りき〟なんか、裸に長ラン&サラシですからね（笑）。完全なツッパリのステレオタイプですよ。

宮下　すでにツッパリという単語が、笑えるモノとして認識されていた頃かな。

おしょう　まあ、考えてみれば、この年はバブルだ、ボディコンだって盛り上がってた時代なんだから、ツッパリが時代錯誤というのは確かにそのとおりかもしれない。でもね、おいらはこの1987年頃、岩手に住んでたんだけど、まだバンカラがいたんだよ（笑）。すごいボロボロの学生帽と学生服、着ててさ（笑）。

まっつ　バンカラって、ツッパリのさらにひと昔前じゃないですか！（笑）

宮下　もう、かぶき者と呼んでいいかと。

おしょう　当時でも目を疑ったぐらいだからね。相当驚いた（笑）。でも、岩手にはそういうバンカラ的なものを校風としているところもあるみたいだね。

まっつ　バンカラって応援団？　確かフライパンで学生帽を焼いてツヤを出したりするんですよね。これは都市伝説か。

おしょう　話をもとに戻そう。不良少年を題材にしたゲームって、確かに『くにお』以外にあんまり見当たらない。

宮下　今でこそ『喧嘩番長』とか『龍が如く』とかあるけど、当時は『くにお』しかなかったと思います。

おしょう　当時は、ゲームは子供が遊ぶものという認識が強かったから、メーカー側も出しづらかったのかもね。

まっつ　そんななか『くにお』は突っ走ってましたね。アーケード版ではドスを持ったヤクザまで登場してたし（笑）。アウトロー系としては『火激』とか、小粒なタイトルは出てますけど、基本的に『くにお』シリーズがやれることをひととおりやってしまった感はありますね。

おしょう　しかも『くにお』は、アウトロー以外の、ドッジボールやサッカーとかまで手広くやっているからね。

宮下　というか、『くにお』シリーズは、どんどんディフォルメ化されて、子供向けに路線変更していった気がしますね。

まっつ　もうそろそろ、ガツンと男気あふれるカッコイイ『くにお』が見たいな。一度、SFCで出した『初代熱血硬派くにおくん』みたいなものを最先端の技術で！

おしょう　……メーカーさん次第かな。

宮下　……メーカーさん次第ですね。



編集部員がゲームを語る 頭文字「た」が付くゲームの思い出

■ダブルドラゴン
（AC・1987年・テクノスジャパン）
肘打ちがメチャクチャ強く、これ一択でもクリア可能。同時プレイで2人とも肘打ちしか使わない、橋の切れ目に落ちて即死、アッパーが2000点（間違っているかも）など、いろいろと記憶に残る超名作ACT。（野村）

■闘将!!拉?男 炸裂超人一〇二芸
（FC・1988・バンダイ）
ラーメンマンが主役の漫画がゲーム化したってことで当然買ったわけですが、とにかく移動の遅さが辛かった。ほとんど移動だけしてた記憶が。あぁ、これが修行ってヤツなのかそうなのか。よっしゃ百歩拳！（先輩）

■大魔界村
（MD・1989年・セガ）
PCエンジンとMD、どちらの本体を買おうか迷ったが、この作品を遊ぶためMDを選択。豚男の変な色の吐しゃ物が印象的だった。その後もMDのソフトばかりを購入し、立派なメガドラマー（？）になった。（平岡）

■大航海時代
（PC・1990年・光栄）
PC-88で夢中で遊んでました。喜望峰に到達するまでの高揚感や海賊に出会ったときの緊張感がすごくて、本当に大航海している気分を味わえた。音楽も秀逸で、ポルトの港や酒場の音楽は今も耳に残ってます。（まっつ）

■ダークエッジ
（AC・1992年・セガ）
10年早かった系のセガゲー。斬新過ぎて流行りませんでしたが、地元の酔狂なゲーセンに対戦台がありました。週3で通いましたが、一度も乱入されませんでした。ミサイルばら撒きをあんなに練習したのに……。（雅）

■ダークロード
（FC・1991年・データイースト）
『ソーサリアン』ライクなRPGのなかでもひときわ完成度が高かった、知る人ぞ知る傑作かと。一撃死の効果を持つ古代魔法のチアノーゼが強くて好きでしたが、のちに名前の意味を知ってびびった覚えが。（そみん）

■ダービースタリオン全国版
（FC・1992年・アスキー）
ほぼ全シリーズをプレイしたけど、一番遊んだのがコレ。全国版の種牡馬はスティールハートが最強で菊花賞も天皇賞も勝てたけど、それは納得できなかったので（笑）、マルゼンスキーをよく付けました。（じゅし）

■ダービースタリオン全国版
（FC・1992年・アスキー）
高校時代にハマり、競馬業界を目指すきっかけとなったゲーム。競走馬を育成する会社を受けるも落選。馬繋がりで乗馬クラブへ就職したんですが、腰を悪くして退職…。今は競馬とは遠い人生を送ってますw（トミー）

■ダークキングダム
（1994年・SFC・日本テレネット）
主人公が魔王軍の兵士で、勇者討伐などの任務をこなして軍をのし上がっていくRPG。わりと心のゲームです。魔王軍なだけに、陰謀あり、仲間との軋轢ありと斬新な展開だった。世界観もよくできていたと思う。（宮下）

■太陽のしっぽ
（PS・1996年・アートディンク）
原始人が和菓子を食べて進化してマンモス狩って牙を積んで人類になるゲーム。個人的に最初にハマったオープンワールド（？）作品かも。ときどきリアルでも走りながらスライディングして寝たくなるw（おしょう）

■ダークロウ -Meaning of Death-
（SFC・1997年・アスキー）
小学生のときに広まった「硬派なゲームで遊ぶヤツはカッコイイ」という謎の風潮に乗じて購入したゲーム。当時の自分にはシブすぎました。僕にとってのジャンル表記は「大人になる意味を知るRPG」。（アラケン）

■探偵・癸生川凌介事件譚 仮面幻影殺人事件
（DS・2005年・元気）
元々のシリーズはケータイアプリなんですが、本作だけはDSでも発売されました。少年犯罪やストーカー、重くてとても扱いにくい題材をきっちりと語っている良作AVGです。本当に超オススメなんです。（飯塚）

■タクティクスオウガ
（SFC・1995年・クエスト）
SFC屈指の名作S・RPG。人間味あふれる登場人物、民族紛争を軸に描く愛憎劇、戦略性の高いバトル。すべてが僕をトリコにした。11月に発売されたPSP版『タクティクスオウガ 運命の輪』も最高のできばえ!!（TDB）

■ダブルキャスト
（PS・1998年・SCE）
今思えば初めてプレイしたギャルゲー（正確には違いますが）かも？　それだけに動くCGやストーリーなど何もかも新鮮で、当時はどっぷりハマりました……。あのトラウマシーンは、今見ても怖い（笑）。（Bros）



アーケード版の『熱血硬派くにおくん』　もともとファミコン版『熱血硬派くにおくん』は、アーケードからの移植作。ファミコン版との違いはいろいろあるが、なんといってもアーケード版は最終ステージがすごい。ザコ敵がみんな手にドスを持っていて、ガンガン突いてくる。もちろん当たれば一撃死。子供心に戦慄が走りました。



電撃5pb.

¥2,500（税込）　好評発売中

この本でしか読めない情報が満載！ 豪華2大付録は実用性もバッチリ！

巻頭特集では、5pb.完全オリジナル作品として鋭意制作中のSTG『バレットソウル』&FTG『ファントムブレイカー』の詳細に迫る!! 主題歌を担当するアーティストたちと、主要開発スタッフへのインタビューは、この本でしか読めない話ばかりだ。

続いての記事は、来年春放送開始予定のTVアニメ版「STEINS;GATE」特集。最新情報はもちろん、ゲーム版のプロデューサー・松原達也氏、シナリオライター・林直孝氏へのインタビューも敢行。さらに、スペシャルゲストとして西村キヌさんの描き下ろしイラストも!!

巻末には、5pb.代表取締役社長・志倉千代丸氏と、電撃ゲームス編集長による対談を掲載！ 気になる2011年に向けた5pb.の戦略を語ってもらった!!

【巻頭特集】
- ●バレットソウル -弾魂-
- ●ファントムブレイカー

【アーティストインタビュー】
- ●長谷川明子
- ●伊藤賢治　『バレットソウル -弾魂-』オープニング主題歌担当
- ●Asriel　『バレットソウル -弾魂-』エンディング主題歌担当
- ●nao　『ぱすてるチャイムContinue』&『CHAOS;HEADらぶChu☆chu！』オープニング主題歌担当

【クリエイターインタビュー】
- ●市川和弘
- ●松原達也
- ●林直孝

【スペシャルゲスト】
- ●西村キヌ描き下ろし『STEINS;GATE』イラスト

【巻末インタビュー】
- ●志倉千代丸が語る5pb.未来戦略

【付録】
- ●5pb. HERO & HEROINE クリーナークロスカレンダー2011
- ●電撃5pb.表紙『ファントムブレイカー』下敷き

電撃ARCADE アーケードゲーム

◆Vol.22
◆¥1,280（税込）
好評発売中

『WCCF』を総力特集！　豪華付録も見逃すな！

- ●WCCF09-10
- ●戦国大戦1560 尾張の風雲児
- ●ベースボールヒーローズ2010 WINNER
- ●ロード オブ ヴァーミリオンII アルティメットバージョン 狂気ノ輪廻
- ●悠久の車輪 ～Eternal Wheel～
- ●三国志大戦3 WAR BEGINS　ほか

付録：専用デッキケース&オリジナルトップローダー



巻頭では『WORLD CLUB Champion Football Intercontinental 2009-2010』（WCCF）を50ページ超で大特集。全レアカテゴリーを紹介するほか、参加24クラブのカードリストを掲載する。データ対戦や国別チームスタイルなどの情報も充実。さらに「WCCF AWARDS」の結果発表もあり、ファンなら見逃せない情報ばかりだ。付録の専用デッキケース&オリジナルトップローダー2枚という豪華3点セットにも注目。これを持ってゲームセンターに遊びに行こう！

電撃PlayStation

◆Vol.486
◆¥650（税込）
好評発売中

『MHP 3rd』を50ページで大特集！

【巻頭特集】
- ●モンスターハンターポータブル 3rd

【スクウェア・エニックス特集】
- ●The 3rd Birthday
- ●キングダム ハーツ バース バイ スリープ ファイナルミックス
- ●ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー
- ●トロクロのゲームメーカー訪問 スクウェア・エニックス

【Go Go RPG!】
- ●シャイニング・ハーツ
- ●タクティクスオウガ 運命の輪 ほか

【攻略スペシャル】
- ●テイルズ オブ グレイセス エフ

【攻略】
- ●ガンダム無双3
- ●グランツーリスモ5

【企画】
- ●BUYERS GUIDE 2010 SPECIAL

【付録】
- ●電撃4コマ Vol.115



『モンスターハンターポータブル 3rd』を、表紙&巻頭50ページという大ボリュームでお届け！ 武器ごとの効果的な使い方や派生図は、プレイ中のユーザーだけでなく、これからプレイを始める人にも役立つこと間違いなし！

またジンオウガをはじめとした、各モンスターの的確な攻略方法なども伝授する。そのほか、『The 3rd Birthday』の特集や『テイルズ オブ グレイセス エフ』の攻略など、今年の最終号も超充実した内容だ！

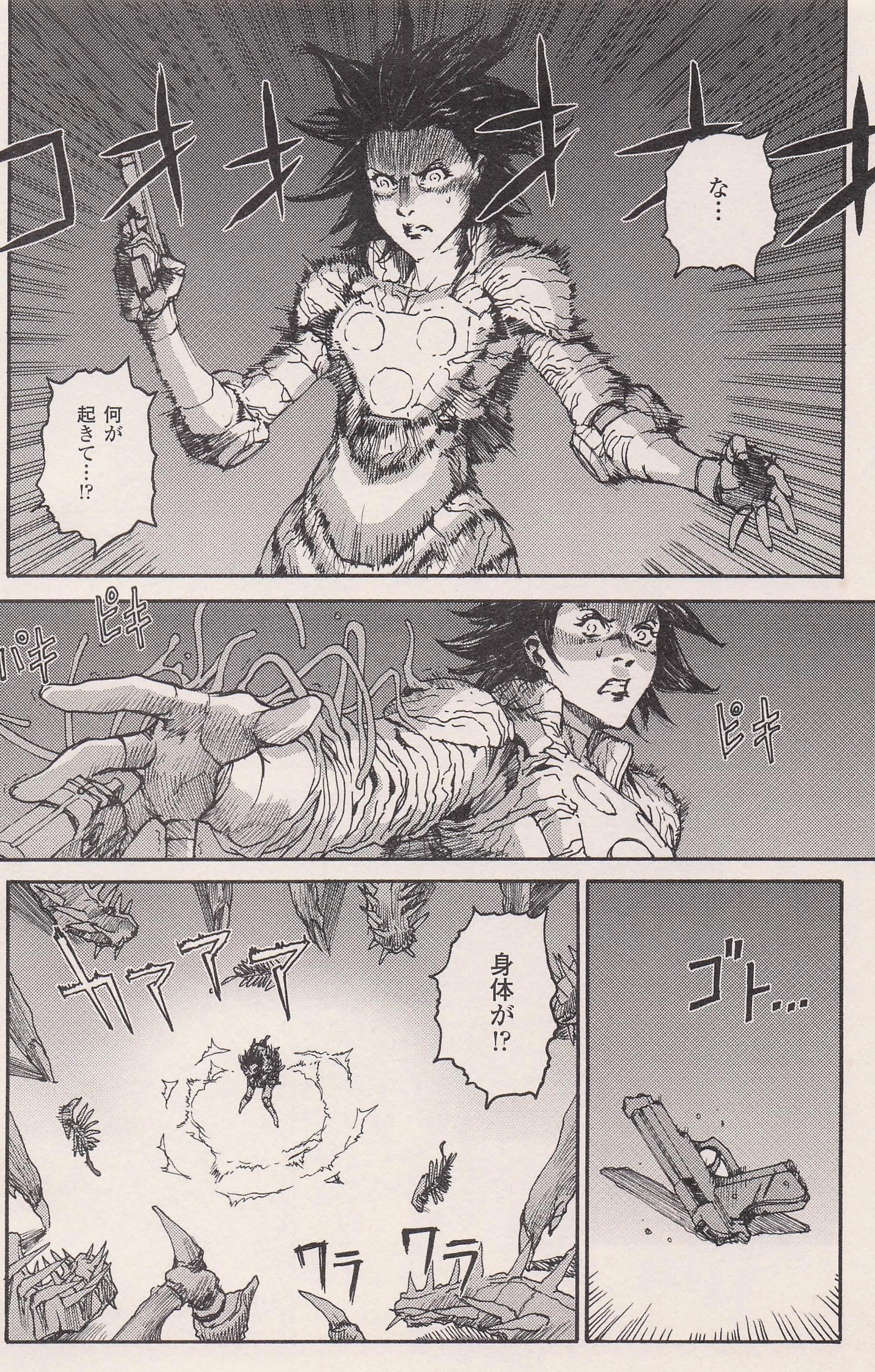
ファイアーエムブレム メモリアルブック アカネイア・クロニクル　好評発売中！

シミュレーションRPGの≪原点≫を愛する者のバイブルが登場!! DS「ファイアーエムブレム 新・暗黒竜と光の剣」&「ファイアーエムブレム 新・紋章の謎 ～光と影の英雄～」を中心に、アカネイア大陸で活躍したキャラクターとシナリオを完全収録！ 上製仕様の豪華愛蔵本!!　★B5判／256ページ／¥3,150（税込）


LOST PLANET
BOUND RAVEN
ロスト プラネット バウンドレイブン
そこは異形のものたちの巣…
連載第10回！
AK(エイクリッド)の巣!?
どうして…
ズズズ…
Episode:8
宮沢武史
TAKESHI MIYAZAWA
監修・協力 カプコン・ジャストコーズプロダクション
ティアラの街はどうなったの!?
ズズズ…
私は…またアナタたちに取り込まれてしまったの!?
くっ…！
ドーン
私が動くたびに破壊がつきまとい…
人を傷つける…

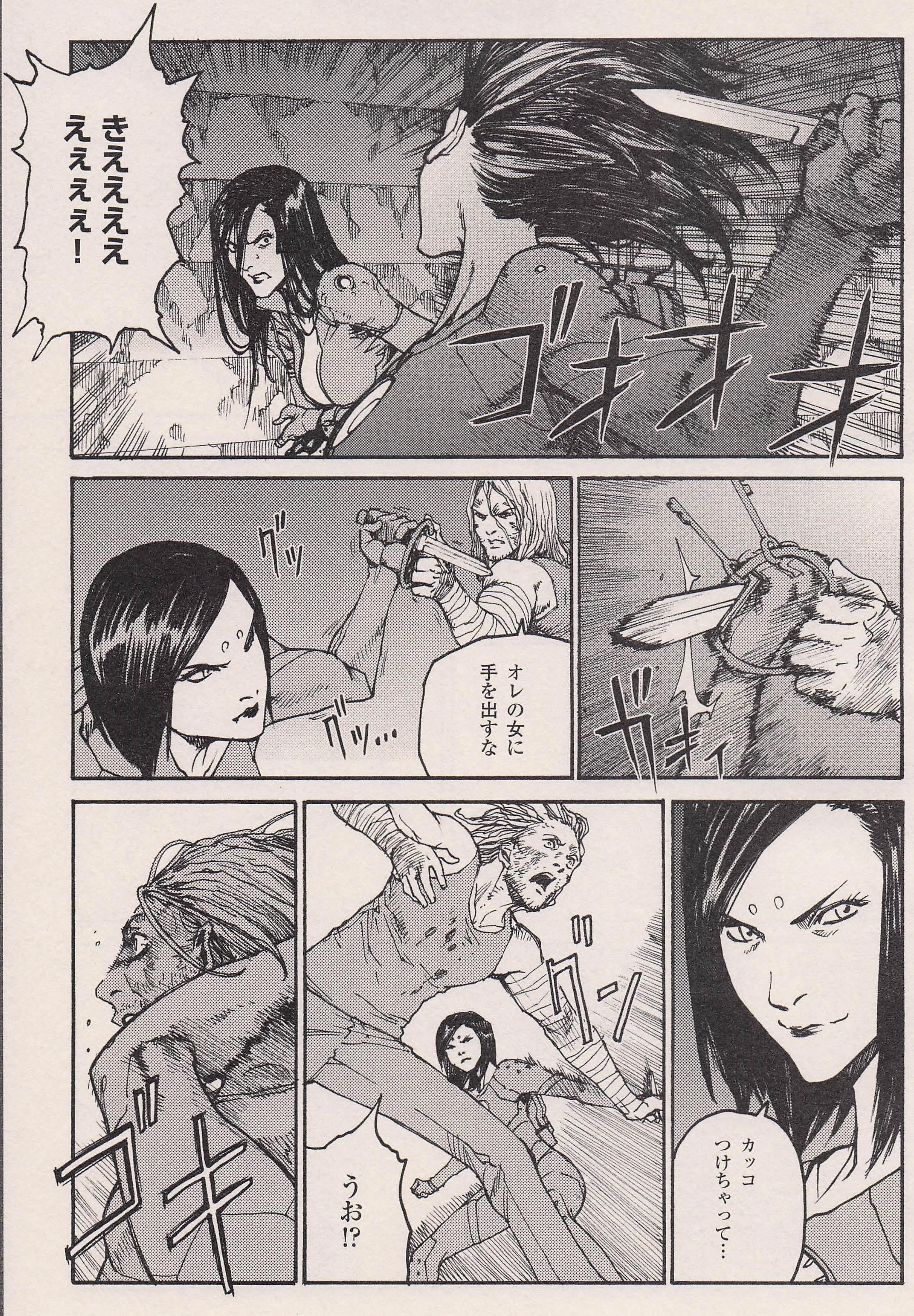

ズズズ…
何を見てるのよ…
まだ何かさせようというの？
もうたくさんよ！
これ以上取り込まれることも！破壊を尽くすことも！
ガルル…
いっそ死んだほうがマシだわ!!
私は本気よ！
チャ…

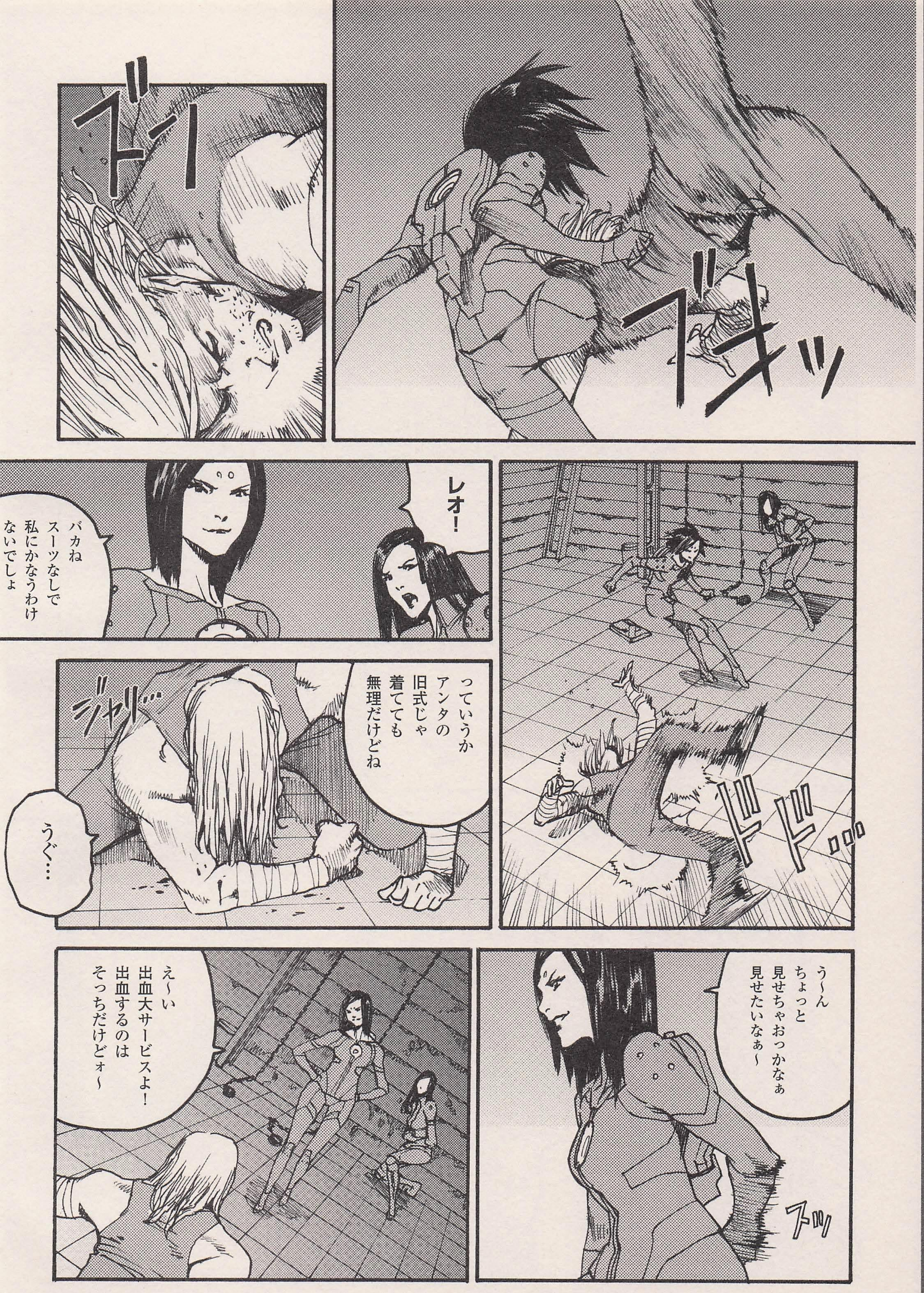

うっ…
くっ…
私が…
私が
いないほうが
みんなのため…
ボルト隊長
ごめんなさい…
ハァー
ハァー
ギリ…
父さん
ごめんなさい…
カシャ
カシャ
カッ

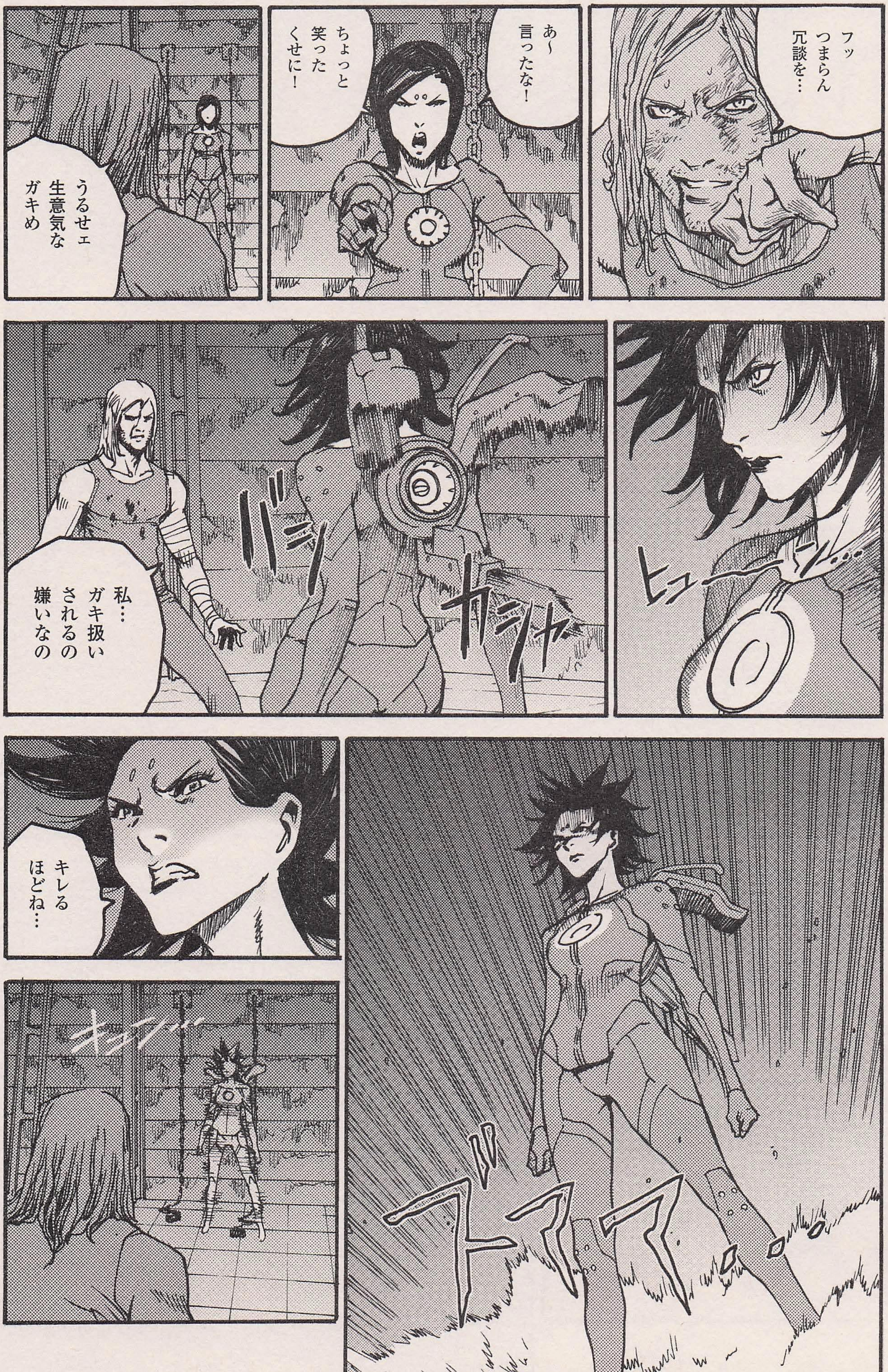

な…
何が起きて…!?
パキ
ピキ
ピキ
ゴト…
身体が!?

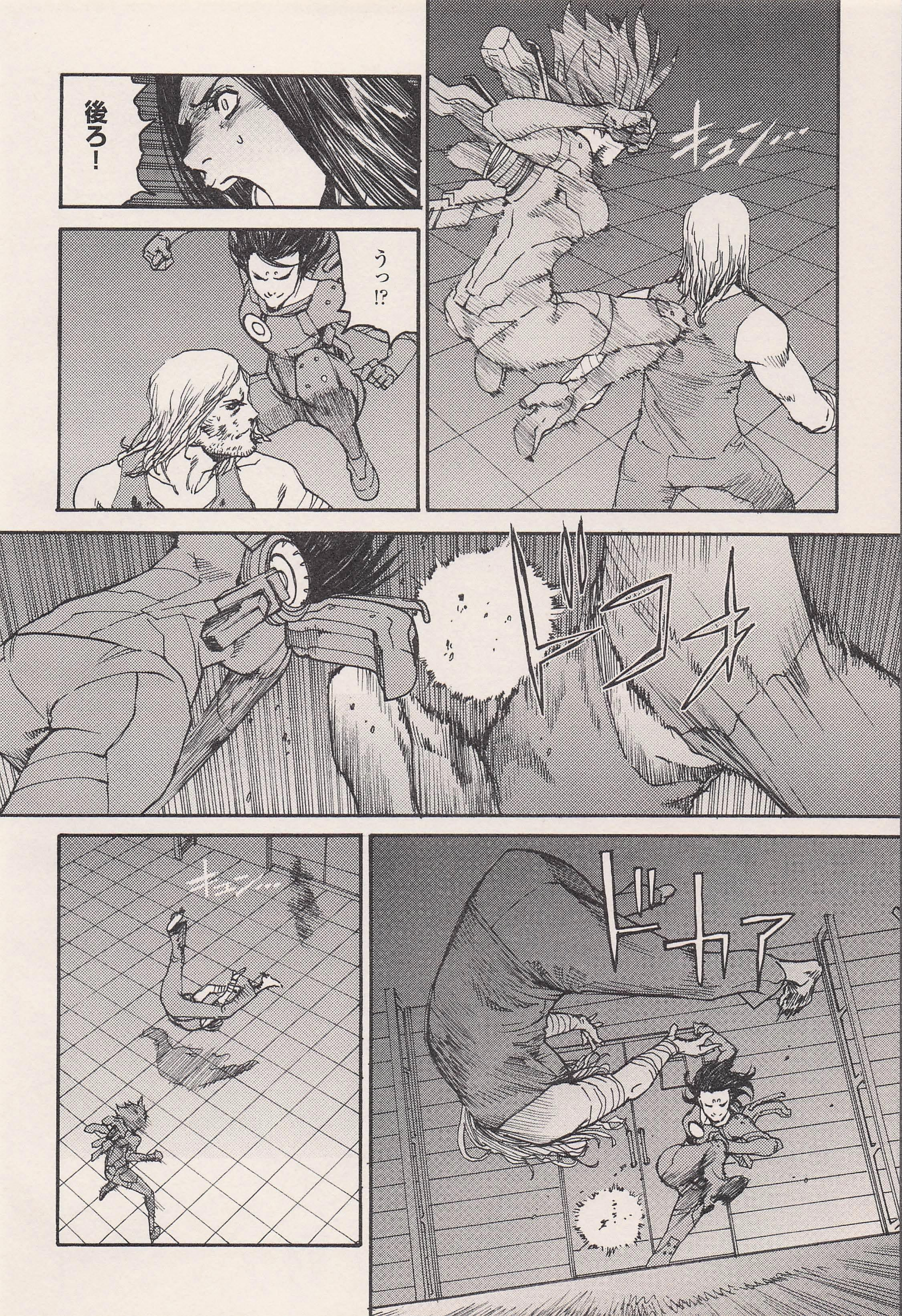

あう…!?
パキ
パキ
ギュバ
あぁ……!
ゴゴゴ
ビキ
ビキ
何かが…
来る!!
ゴボッ


私に…？
何を…


きえええええ
えええええ！
ゴオオオ
ガキィ
グッ
オレの女に
手を出すな
グッ…
カッコ
つけちゃって…
うお!?
ゴキ

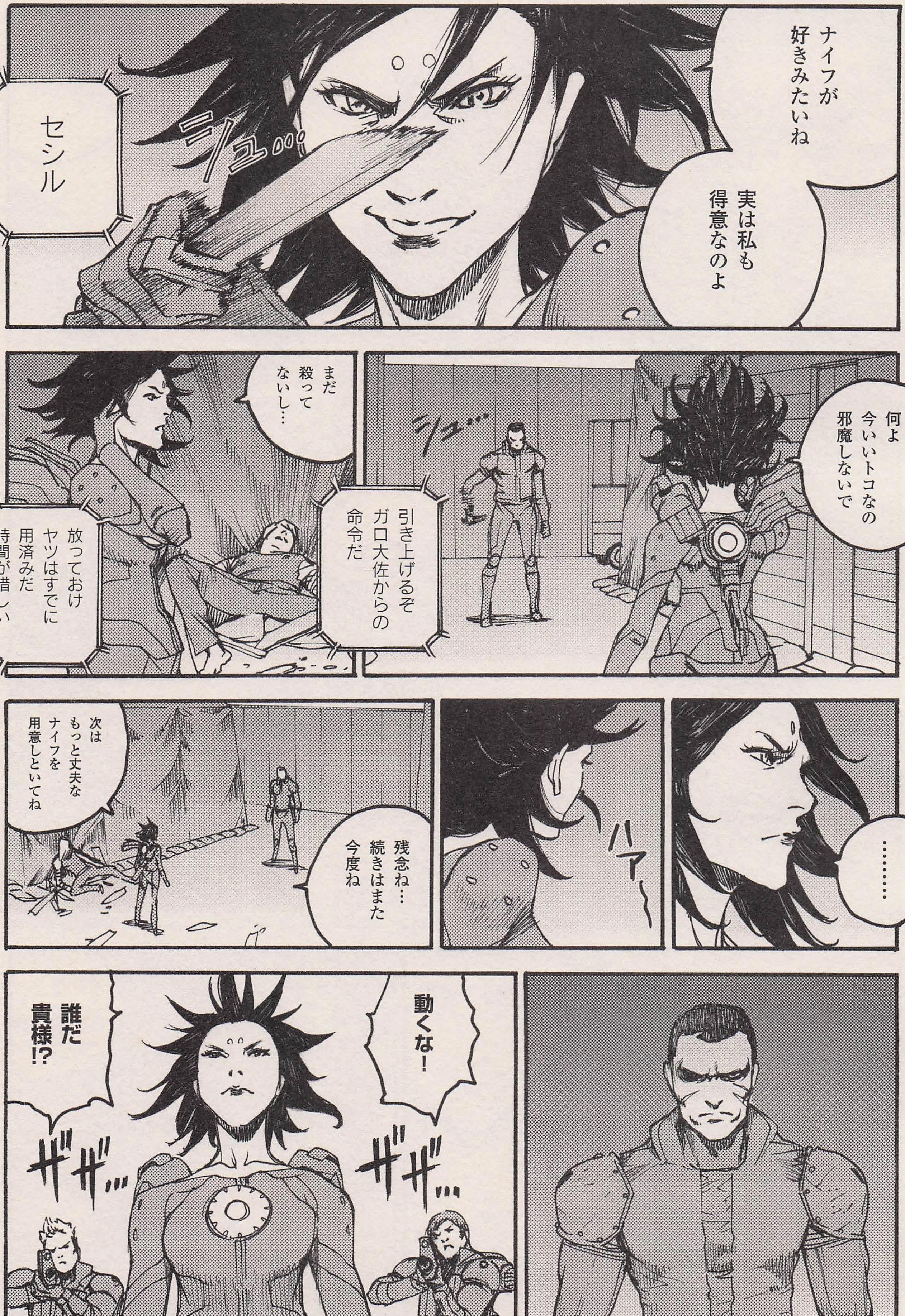

ブキッ
ズド―
ドド…
レオ!
バカね
スーツなしで
私にかなうわけ
ないでしょ
っていうか
アンタの
旧式じゃ
着てても
無理だけどね
ジャリ…
うぐ…
う～ん
ちょっと
見せちゃおっかなぁ
見せたいなぁ～
フッ
え～い
出血大サービスよ!
出血するのは
そっちだけどォ～

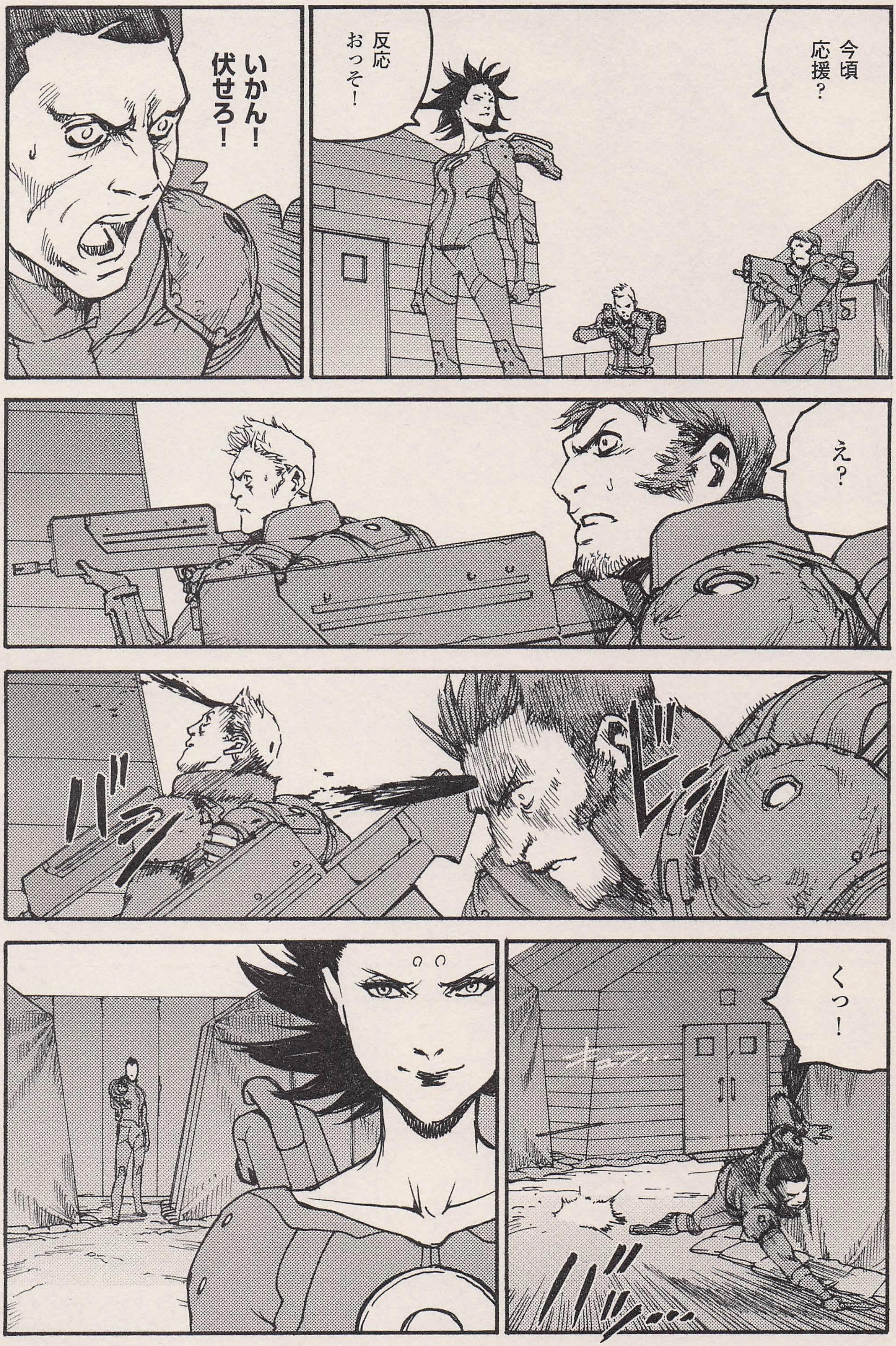

フッ
つまらん
冗談を…
あ〜
言ったな!
ちょっと
笑った
くせに!
うるせェ
生意気な
ガキめ
バシ
ガシャ
私…
ガキ扱い
されるの
嫌いなの
キレる
ほどね…


キュン…
後ろ!
うっ!?
ドゴォ
ドカァ
キュン…


ゴカッ
ボーン
ボフッ
ガラ…
ウゥウー
あのバカ
キレやがった
な…
ジャン
応答せよ

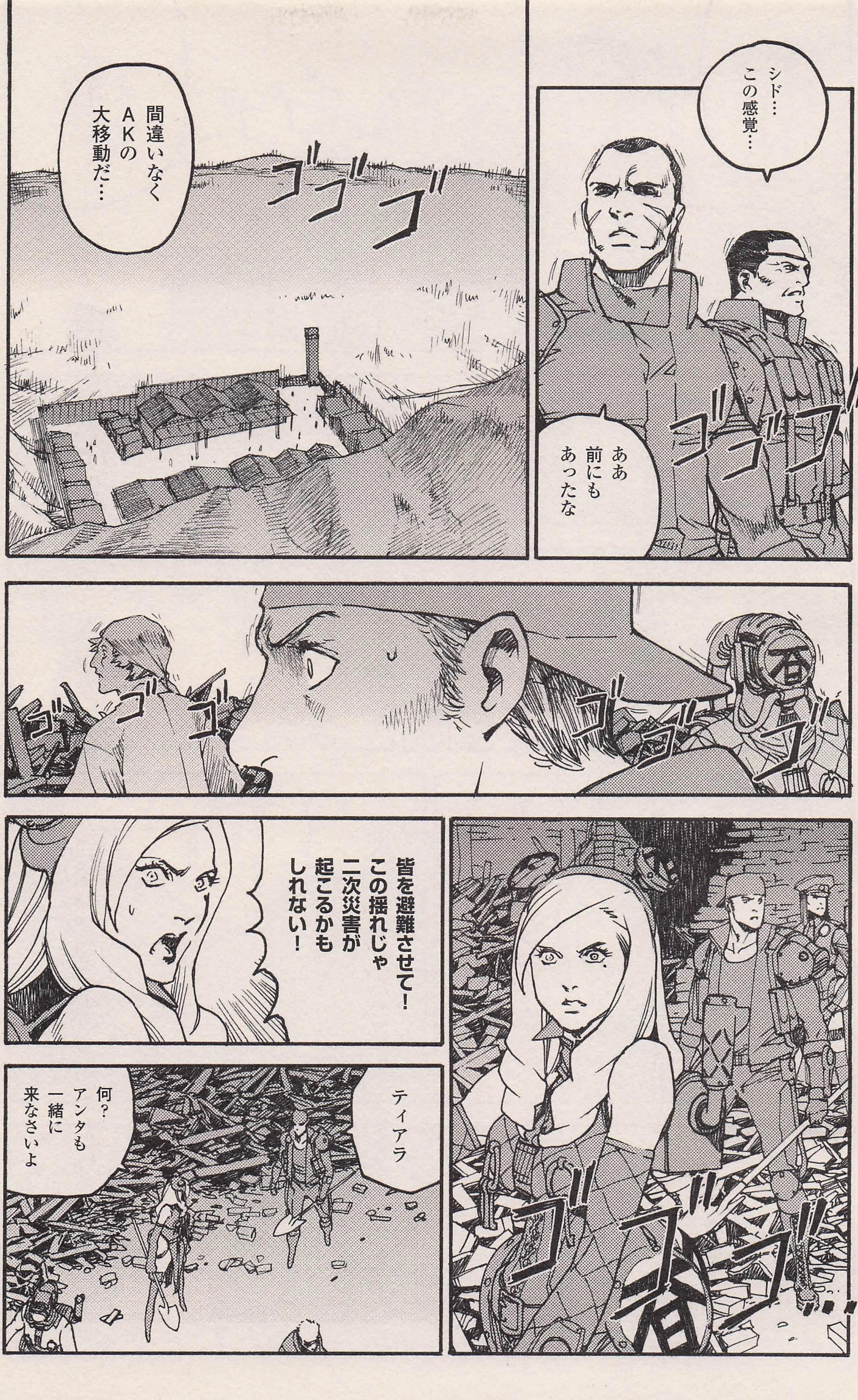

はい
どうか
しましたか
ガロ大佐…
まだ
死んじゃ
ダメよ
カスらしく
もがきなさい
ヒュ…
ギロ…
ドス
タッ
ザザ…
残念だったわね
無口な
おっちゃん
狙いは
確かだったわ


ナイフが好きみたいね
実は私も得意なのよ
シュ…
セシル
何よ今いいトコなの邪魔しないで
シュ…
まだ殺ってないし…
引き上げるぞガロ大佐からの命令だ
放っておけヤツはすでに用済みだ時間が惜しい
………
ハァ~
残念ね…続きはまた今度ね
次はもっと丈夫なナイフを用意しといてね
動くな!
誰だ貴様!?
ザザ…
ザザ…


今頃
応援？
反応
おっそ！
いかん！
伏せろ！
え？
くっ！

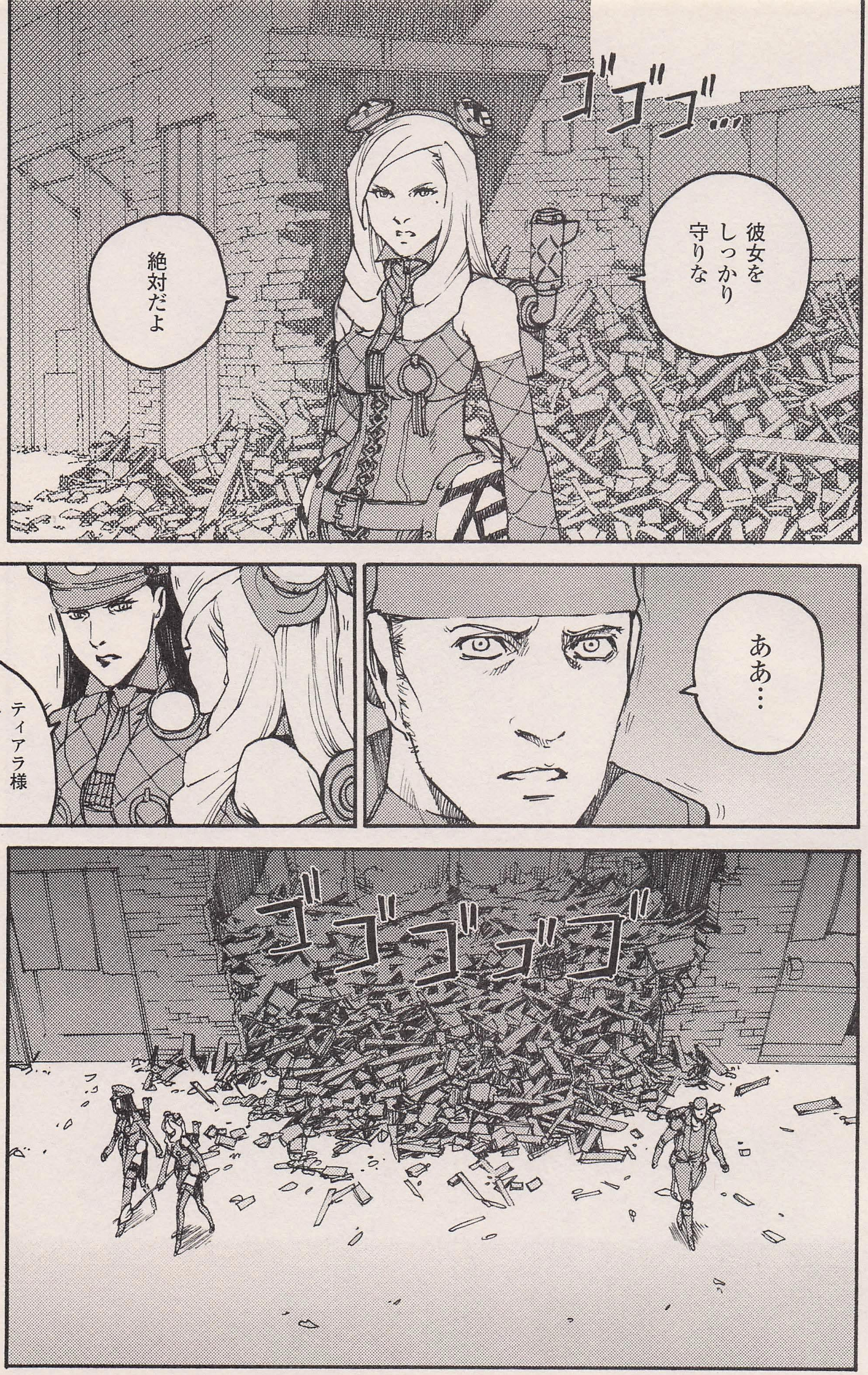

もういいだろ
これ以上
絡まれる前に
出るぞ
はいはい
まった
ねエ～
くそ…
ガク…
ザッ
ザッ

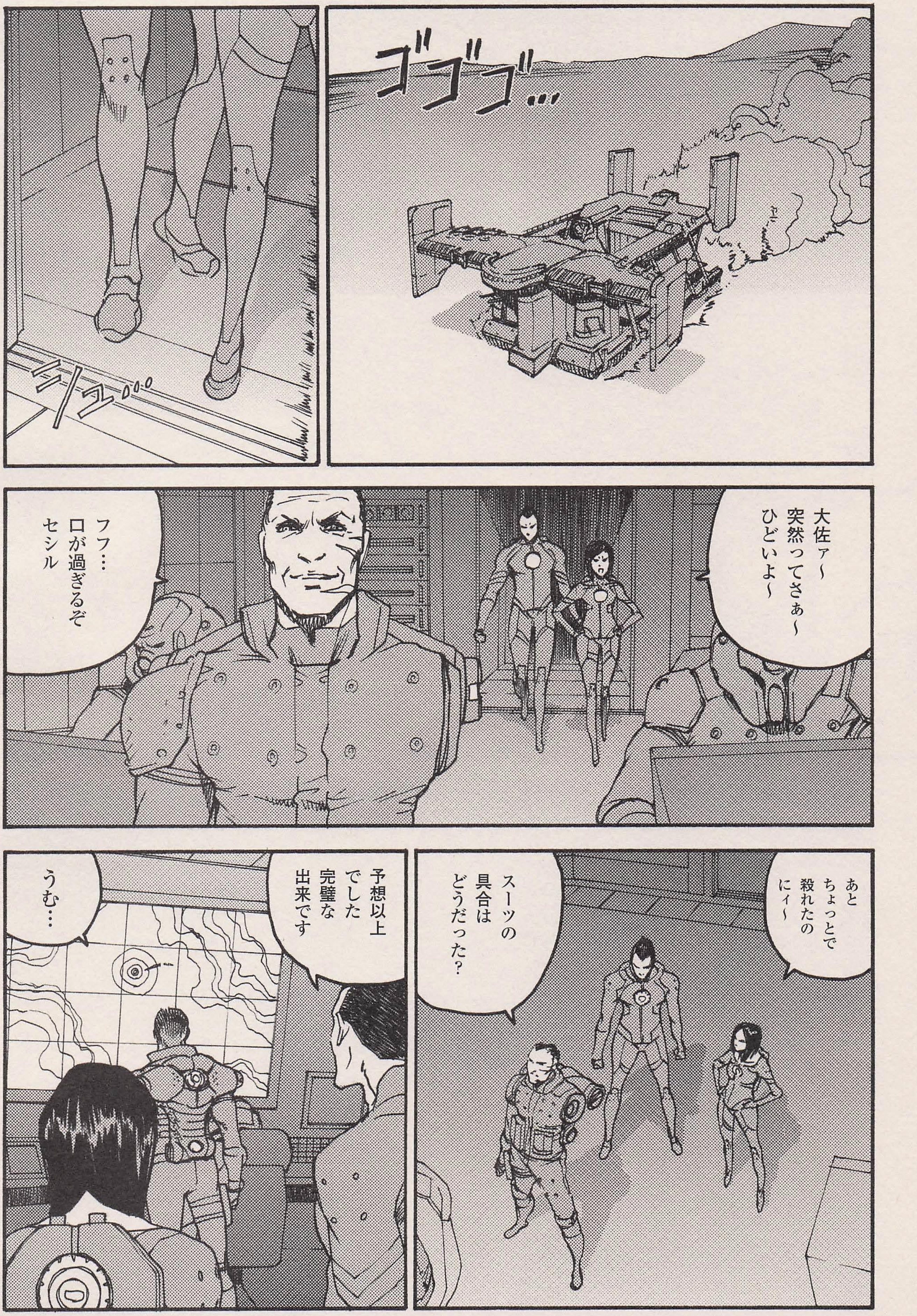

NEVEC(ネベック)か?
ああ…ヤツを始末するためにな
見たことがない高性能のスーツを着用していたぞ
これがおまえが信じていた男の本性だ
いいかげん目も覚めただろう…
クロエは?
アバラを何本か…命には別状ありません
ゴゴ…
ゴゴゴ
ゴゴゴ
お…おい!
地震か!?
ゴゴゴゴ…
でかいぞ!
………


シド…
この感覚…
ゴゴゴ
ああ
前にも
あったな
ゴゴゴ
間違いなく
AKの
大移動だ…
ゴゴゴ
ゴゴゴ
ゴゴゴ!!
皆を避難させて!
この揺れじゃ
二次災害が
起こるかも
しれない!
ティアラ
何?
アンタも
一緒に
来なさいよ

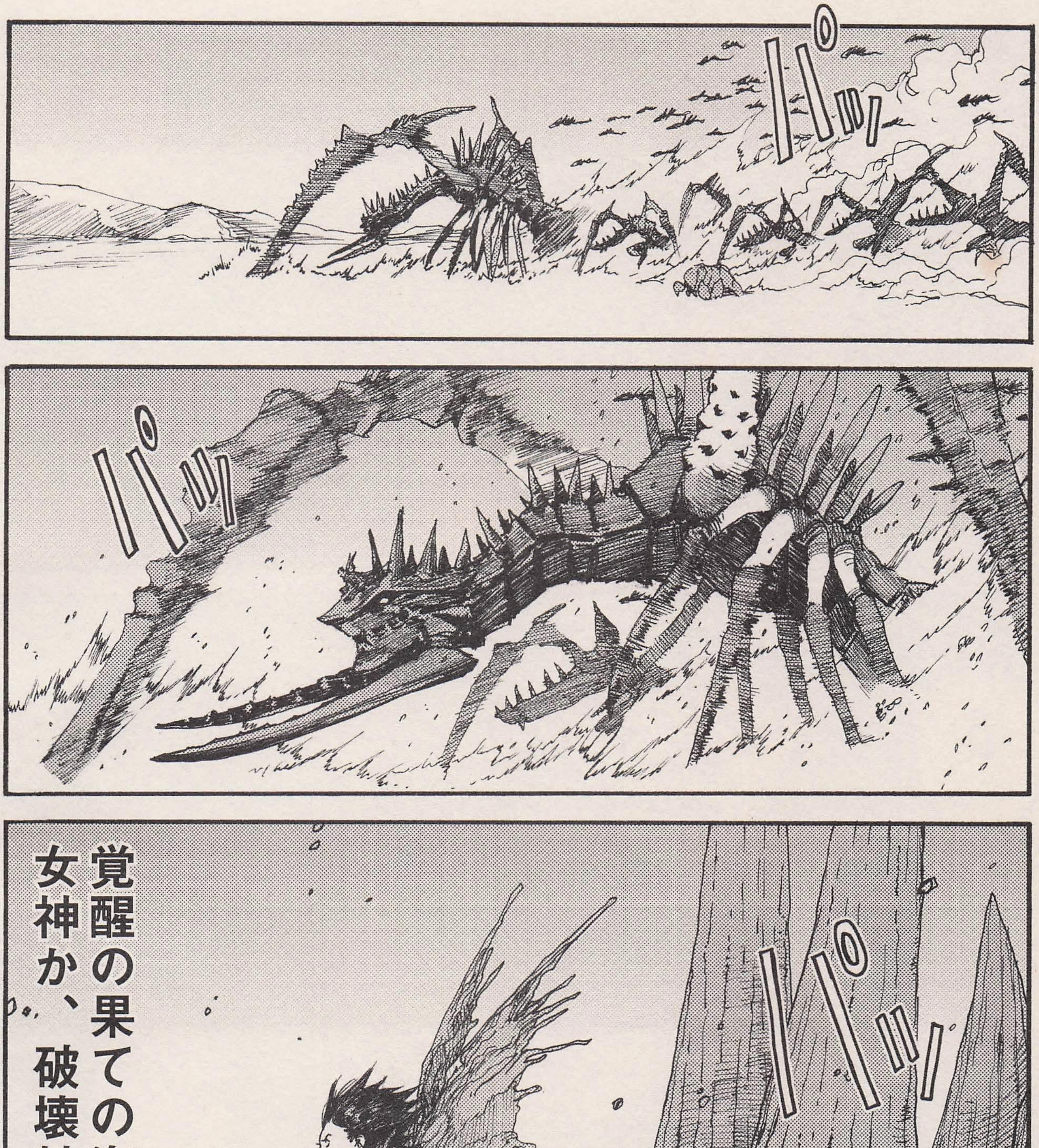


この揺れ…普通の地震じゃないぞ
ゴゴゴ…
…おそらくニーナとAKに関係あるんでしょうね
ゴゴゴ…
それなら俺は…
何よ?
このままニーナを追う…あいつを1人にしておけない
アンタ正気!?どれだけAKがいるのかわかってんの!?
ゴゴゴ…
ガラ
ガラ…
あたいはこの街を守る義務がある
どっかの疫病神を捜すなんてとんでもない!
だよな…
ハルくん
ハル…くん?


ゴゴゴ…
彼女をしっかり守りな
絶対だよ
ああ…
ティアラ様早く避難所へ
ゴゴゴゴゴ


ゴゴゴ…
シュー…
大佐ァ〜 突然ってさぁ〜 ひどいよ〜
フフ… 口が過ぎるぞ セシル
あと ちょっとで 殺れたの にィ〜
スーツの 具合は どうだった？
予想以上 でした 完璧な 出来です
うむ…


大佐！現場の映像を受信しました！
見せろ
ザザー…
データを処理中です少々お待ちを…
おお…
何あれ？
ズズズ…
女神だよ

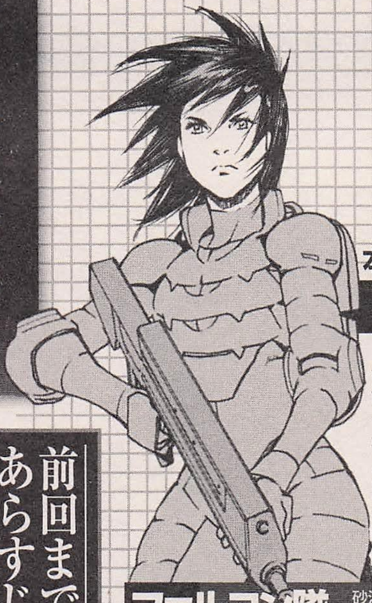

パッ
パッ
パッ
覚醒の果ての姿は女神か、破壊神か？
To be Continued…
（1月26発売の電撃ゲームスVol.17へ続く）

「ロスト プラネット バウンドレイブン」の情報ならココを読め!

LOST PLANET BOUND RAVEN
ロスト プラネット　バウンドレイブン

TEAM FALCON REPORT

傭兵集団対NEVEC(ネベック)の強化兵士という最悪の戦い。その火蓋がついに切って落とされた。続々と送り込まれてくるNEVECの刺客。はたしてこの死闘の行く末は!?



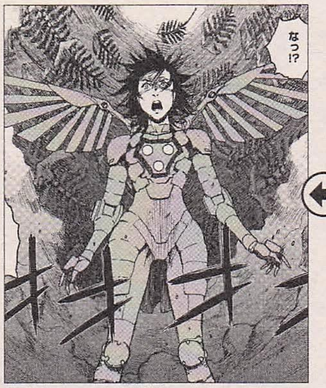
本作の主人公
ニーナ
研究者であった母の手により、生命維持機能付きスーツとエネルギー増幅装置・サーマルドライブを体に移植された女性。スーツにはAKを呼び寄せる機能が備わっている。

前回までのあらすじ

今は亡きファルコン隊の前隊長・ボルトの遺言に従い、隊を離れて1人旅に出たニーナ。彼女は道中で出会った女性・ティアラの誘いで、轟賊の街・ラストヘイブンを訪れる。そこでAK(エイクリッド)の暴走に巻き込まれてしまったニーナは、瀕死の状態から無意識にスーツの機能を発動させてしまう。スーツの不思議な力により、どこからともなく集まってくる無数のAK。ニーナはAKにより連れ去られてしまう。一方、ファルコン隊の拠点で尋問を受けていたレオの元に、ガンマ隊の1人・セシルが訪れる。彼女はガロ大佐の命により、レオの命を奪うために送り込まれた新手の刺客だった。そしてクロエが彼女の手にかかり……。

進化を続けるニーナの特殊能力

惑星EDN-3rdのエネルギー確保手段はAKからのT-ENGのみ。この問題を解決するため、ニーナの母親・サラを中心に研究が進められていたのが、エネルギー増幅装置サーマルドライブだ。しかし、研究を軍事転用しようというNEVECの企みを察知したサラは、ニーナに特殊スーツを着せ、彼女の体内にサーマルドライブを隠してしまった。その真の目的は未だに不明だが、これにより、AKと交信する能力を獲得するニーナ。命の危機や激しく感情がたかぶったときにだけ発動するこの機能は、制御不能で周囲に犠牲者を生み出す悪魔の能力でもあった。しかし、AKとコミュニケーションをとろうという試みは、ニーナの新たな能力を徐々に開花させていく。なかでもAKの意思を感じ取ることができるようになったAKファームでの出来事は、彼女の能力が進化の道を歩み始めた第一歩といってもいいだろう。果たして彼女の運命は……!?



▲能力発動中にも意識が戻るようになってきたニーナ。しかし、相変わらず発動自体を止めることは出来ず、その能力はしだいに強力になってきているようだが……。



▲能力は無意識の状態で発動し、意識的に発動を止めることもできない。ニーナに外的な刺激を加えることで静止させることもできるが、その実行は容易ではない。



▲特殊スーツとサーマルドライブの組み合わせによるものなのか、無意識に能力が発動するとAKを呼び寄せて破壊の限りを尽くしてしまう。

ファルコン隊に迫るNEVECの刺客

ガロ大佐の進めていた計画の1つが実行に移された。それはガンマ隊とよばれる強化兵を実戦投入することだ。レオ大尉に与えた強化スーツを使った戦いは、データを得るための実験に過ぎず、この計画のための踏み台でしかなかったのだ。高速で動ける兵士、格闘に長けた兵士と、ファルコン隊隊員の鏡写しのような能力を持つガンマ隊。まるでファルコン隊を倒すためだけに作られたような刺客たちは、どんな戦いを繰り広げるのか。



▲セシル以上の能力の持ち主が揃ったガンマ隊。実戦経験の多さではファルコン隊に分があるが、はたして戦いの行く末は?



◀ガンマ隊で最速のセシル。スーツの力により身体能力が増幅している。

ファルコン隊
砂漠に拠点を構える傭兵集団。


ケンゾウ
前隊長ボルトの遺志を継いだファルコン隊の新しい司令塔。ニーナの育ての親。


ハル
暗人(あんじん)という雪賊(ゆきぞく)出身の青年。ニーナを追う。


クロエ
NEVECの施設で働いていたこともある女性兵士。レオとは古い仲。


ヘクター
長身、スキンヘッド、ヒゲ面がトレードマークの黒人兵士。


ルイーズ
VS(バイタルスーツ)のメカニックもこなす女性兵士。直情的で男勝り。


ルカス
正論が好きな青年。情報処理能力が高い点は仲間から頼りにされている。


シド
隊員のなかでも際立って寡黙な男性兵士。暗殺や斥候の任務を担当する。

NEVEC
EDN-3rdの入植事業を一手に引き受ける巨大組織。


ガロ大佐
ニーナの母親やケンゾウとともにエネルギー増幅装置の研究を行っていた兵士。


レオ
ファルコン隊との戦いに敗れた後、隊に捕らわれているNEVECの大尉。


ジャン
ガロが送り込んだ刺客・ガンマ隊の1人。冷静で的確な判断力のある隊のリーダー。


セシル
ガンマ隊の紅一点。高速移動能力を有し、一瞬で敵との間合いをつめられる。


ヒル
ガンマ隊の1人。情報処理能力に長け、VSの操縦も得意とする。


ブラウ
ガンマ隊の1人。高い戦闘技術と屈強な肉体を武器にして戦う。

轟賊
NEVECと手を組みさまざまな事業を行う雪賊。武器開発なども行う。


ティアラ
轟賊(とどろきぞく)の資産家の娘。AKハンティングをするのが趣味。


ソフィー
3人の中で唯一の常識人。暴走しがちなティアラのブレーキ役。


キリコ
ティアラの暴走を加速させる張本人。3人の中では作戦参謀役。

†

熟女になったミュは、こんもりと膨らんだアルクの股間の先っちょを、人差し指で〝ちょん〟と弾く。

「こんなにも大きくしちゃって、二十五年ぶりに目が覚めたのに、元気だね、アルク♪」

ミュにそんな事をされている……というよりも、美人の年上の女性に股間を指で弾かれた事によって、アルクはどうしていいか分からないほどに緊張していた。

それはもちろん股間の強度も……さらに緊張した。

幾つかの別の意味が介在した混濁した意識が、海綿体に向けて流れていくのが分かった。

「あ、あの……ホントにミュなのか……？」

一瞬だけ、年上の女性に対して、敬語を使おうか迷う。だが目の前にいる熟女が紛れもなくミュだという事はわかっていた。幼なじみとしての感覚、そして半年の冒険を共にした仲間ゆえに、それは感じ取る事が出来たからだ。

だからこそ、なおの事、より一層、アルクの股間の強度は上がったのだった。

「照れてるの、アルク？」

「いや、これは生理現象だから、その……」

「ふふ……」

ミュはアルクの様子をのぞき込みながら、悪戯な表情で笑っていた。

「そんな事は気にしなくっていいのに。だって私、アルクが眠ってる間、ずっと身体、拭いてあげてたんだよ」

「身体を拭いてた……？　それって服を脱がせてたって事？」

ミュの告白に慌てふためくアルク。

「もちろん、裸にして綺麗にしてあげてたよ。二十五年間、毎日ね」

ミュは優しく微笑んではいたが、アルクにとってはそれは驚愕の事実だった。

彼はまだ十四歳の花も恥じらう少年のままなのだ。

（熟女になったとはいえ、幼なじみのミュにずっと裸を見られていたなんて……）

自分の身体がミュに見られていた……しかも二十五年間もの長い間!!

アルクはその事実を深く噛み締めながら、どのような感情を抱いていいか混乱していた。

「アルクが目覚めたって事、王様に知らせてこなくっちゃ」

「あ、待って、だったら自分で行くよ……」そう言ってベッドから立ち上がろうとした瞬間、アルクは自分の身体が鉛のように重い事に気付いた。

「あ、あれ……力が……」

言う事を聞かない手足、そして力の入らない腰が、起き上がろうとしたアルクの身体を再びベッドに吸い寄せた。

「ダメよ、二十五年間も寝たきりだったんだから、すぐには動けないわよ」

「え？　あ、あぁぁ……」

ミュがアルクの身体を抱きかかえて、ベッドに綺麗に寝かせると、彼女の胸がアルクの脇腹にむにゅっと押しつけられた。

（ミュって、こんなにおっぱいおっきかったっけ……）

二十五年という歳月は、彼女の体型をもすっかりと成長させていた。

（でも……ミュって、三十九歳になったって事なんだよな……？）

シーツを直してくれるミュの顔をのぞき込みながら改めて自分が眠っていた長い歳月を痛感する。

ミュの顔は、張りがあり、そして美しい……だが、熟女と呼ぶに相応しい老いを感じた。

「ミュ……」

「ん？」

彼女の顔が目の前にある事に緊張するアルク。ミュの吐息が彼の鼻先にぶつかり、温かい香気が鼻孔をくすぐる。

「どうしたの？」

「いや……」

何よりアルクを極度に緊張させていたのは、二十五年前の十四歳のミュにはなかった〝色気〟がある事だった。

男と女の時空を超えた
冒険浪漫譚

MAGNA MATURE

マグナ・マチュア

第2話

完全オリジナルのライトファンタジーノベル連載第2回！　25年の眠りから目覚めた勇者・アルクの前に、すっかり大人の女になったミュが現れ…。

髪ノ毛座・武田正憲

絵：西E田

†　†

目が覚めてからもアルクの混乱はしばらく続いていた。王室からの使いの者が数人やってきて、自分の置かれた立場を説明してくれた。

自分が眠っている間、国から助成金が出ていた事も知らされた。

（それは申し訳ないな……）

アルクはそんな気持ちになったが、その額を聞いて愕然とした。

「年間で二十万ゴールド？　二百万ゴールドの間違いじゃなくて？」

自分に当てられていた助成金の額の少なさに思わず声を上げた。生活費、と考えれば一年間に使われる金額としては大分少なかったからだ。

「それには幾つか理由がありまして」

使いの者はアルクへの助成金の金額が少なかった事を説明した。

一つは、アルクが冒険から戻ってすぐに時の王であったレンレラングラント十四世が急死し、九歳の息子が十五代の国王に就任したため、一時的に財政が混乱したからだった。

（あのクソガキが、国王になったのか……）

冒険に旅立つ前、八歳だった国王の息子とは、アルクは何度か遊んであげた事があった。

当時、双子の姉が神隠しに遭い、行方不明になってしまったため、ひどく落ち込んでいると言う事だったが、アルクにはやんちゃで手のかかる小童という印象しかない。

もう一つの理由は、アルクの幼染みであるロフが、助成金は必要ないと申し出たからだった。

「ミュと、ロフが……」

ロフは雑貨屋の道楽息子で、ただ楽しそうだからと冒険に同行していた。

ミュに片思いをしているのは明白だったし、戦闘でも全く役に立たない男だったため、ラナなどにはいつもドヤされていた。

それでもムードメーカーとしては必要であったし、迷宮に仕掛けられた罠を見抜く力はあった。

最後の戦いの時、アルク達は危険だからという理由で、イコリアに待機して貰っていたのだ。

アルクが眠っていた部屋も、二十五年間に必要になった全ての経費も、そのロフが肩代わりしてくれていたそうだ。

「そうか、ロフのヤツ、意外にイイヤツだな」

「あ、そ、それは、その、どうかと……思いますが……」

「へ？」

アルクがしみじみと噛み締めた言葉に、二人の使者は顔を苦々しく見合わせていた。

「それじゃあ、今日の集配物はこれでOKゲスか？」

街の中心にそびえる大きな建物。看板には『レッペン商会』と書いてあった。

「いつもすまないね。大量の荷物になっちまってさ」

「いえいえ、いいでゲスよ。それよりも、社長自ら来ていただかなくともいいのにでゲスよ」

語尾に〝ゲス〟を付ける毛深い――というよりも毛むくじゃら――男は、伝票を受け取ると深々とお辞儀をした。

「社長自らというのは、そっちもじゃないかゲス・コンチャー社長」

レッペン商会は、クイーンの封印後に一気に規模を拡大した企業だった。

二代目社長のロフ・レッペンの開発した装魔鋼によって、携帯念話を実用化させ、大規模の通信網を確立した。

その通信網を利用して急成長したのが、ゲスと呼ばれた男が社長を務める『シャーウッド』だった。

ゲスは、グローデリアで宅配ネットワークを築き上げた男であった。クイーンが封印された時期に起業し、今では大陸にまでその宅配ネットワークを広げている。

正確に、そして安く、何よりも並ぶ者のいないほどの速さを兼ね備えた宅配業者だった。近年では各地の物産品のお取り寄せも始め、『レッペン商会』と並ぶ大企業になりつつあった。

「よし、ではサイゾー、行くでゲスよ」

「……」

ゲスに伝票を渡された男は無言でそれを受け取った。

「すいませんでゲスね、相変わらず無愛想なやつで」

口元を布で隠した小柄な男は何も言わずに、ただうつむくだけだった。

「すいませんゲスね、客商売だってのに、対人恐怖症みたいなやつでしてね」

ゲスはサイゾーの頭を押さえながらその場を後にしようとした。

その時、遠くからアルクの声が聞こえる。

「ロフ～！　お前！　このやろぉぉぉ！」

「げぇ！　マチュアの勇者！　ついに目覚めたのか！」

ゲスはその姿を見て思わず大きな声を上げた。ゲスにとってアルクはこの世でもっとも出会いたくない人物であったのだ。

「い、行くでゲスよサイゾー！」

心なしか無表情のサイゾーも慌てている。

「そ、それじゃレッペン社長、またでゲス！」

「あ、あああぁ、あの様子だと、いろいろ気付いたんだな……」

「御愁傷様でゲス。じゃっ！」

ゲスとサイゾーは荷物を積んだ荷車をありったけの力で押していた。

†　†　†

「いやぁ、アルクが目覚めてくれて良かったよ、うんうん、ホントに良かった」

ロフはそう言いながら、応接室に座らせたアルクの前に飲み物を出した。

「北方のミラウダから取り寄せた幻の茶葉だよ。美味いぞ～」

紅茶はもちろん、ゲスの経営するシャーウッドのお取り寄せサービスによって手に入れたものだった。

「まあ、飲めよ」

カチャンと音を立てるティーカップを見つめながら、アルクは走ってきた時と同じく怒りに肩を震わせていた。

「二十五年間、僕の血を抜いていたってのは本当なのかよ？」

（やっぱりその質問だよなぁ……）ロフはうろたえながら、ずり落ちたメガネを指で上げる。
「いいかアルク、助成金ったって税金から賄われるんだ。幾らクイーンを封印した勇者だからと言っても、税金でのうのうと眠っていたら、お前の立場だって悪くなっていったんだぞ」
ロフはアルクの前に座ると、見た目上は二十五歳も年の離れた幼なじみを見つめた。
「現にお前の血を使って、俺は装魔鋼という念気の力を自由に使える金属を開発したんだ。一般人だって、防壁持ちの魔族に対抗出来るようになったんだぞ」
ロフが最初に開発した物は、巨大なオルゴールだった。
アルクの持つ念気の力の根幹とは、想う心と呪文にあった。そこでロフは、アルクの呪文を発音出来るオルゴールを開発し、そしてそのオルゴールにアルク自身の血を混ぜていった。それを大量に生産し、同時に多数のオルゴールを鳴らす事で共鳴効果を起こし、念気と同じ作用を作り出した。
現在では直径五メートルを超える内響性の高速オルゴールを使い、念気の力を溜め込んだ装魔鋼を生産し続けている。
マチュア家の勇者の力を蓄えた装魔鋼は使う物の想いを倍増させる力があった。防壁持ちの魔族に対抗出来る武器の他、遠方への通信にも使用された。装魔鋼同士が思念を受け取り、情報の共有が出来た。
「とにかく、アルクのおかげで人々は便利になったんだ。グローデリア全域の情報も手に入るし、防壁持ちの魔族に怯える事もなくなった。みんなアルクに感謝してるんだぞ」
そう言われてもアルクには納得がいかなかった。
装魔鋼による売り上げで、助成金を使わずに眠り続ける事が出来たからと言っても、気持ちの良い話ではなかった。
「とにかく感謝してくれ。呪いで眠らされたアルクを、金竜と共に助けたのは俺なんだからな」
「それは感謝してるけど……」
クイーンとの決戦の時、傷ついた三人と呪いによって

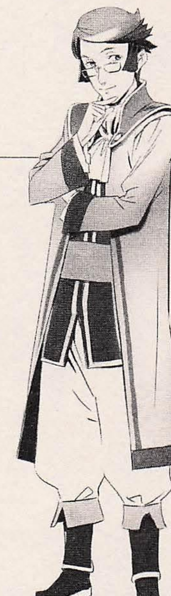
登場人物紹介



ラナ・グロック
種族：人間
職業：傭兵の女剣士
年齢：16歳（現在は41歳）
異性経験：？
魔法：中級連星術
アルクが冒険の途中で出会った傭兵の少女。25年後の姿は未だ不明。



フェンデ・アキュート
種族：人間
職業：召喚士
年齢：12歳（現在は37歳）
異性経験：？
魔法：最上級召喚術
アルクの事をお兄ちゃんと慕う召喚士の少女。ラナと同様、25年後の姿は不明。



ロフ・ロッペン
種族：人間
職業：実業家
年齢：39歳
異性経験：そこそこ
魔法：使えない
アルクとミュの幼なじみで、父親の仕事を継ぎ事業で成功した元ニート。ミュに淡い恋心を抱いていたが、未だに言い出せずにいる。



主人公
アルク・マチュア
種族：人間
職業：勇者の末裔
年齢：14歳
異性経験：なし
魔法：念気
代々続く勇者の末裔として王から古の女王を討伐することを言い渡され、見事クイーンを封印するも、呪いにより25年間も眠り続けてしまうことに。



サイゾー・キノツキ
種族：ワーキャット
職業：忍者
年齢：21歳の見た目
異性経験：女性不振
魔法：初級連星術
元クイーンの部下で、東方の大陸で忍者として修行を積んできた。無口で人見知りだが、その実態には謎が多い。



ゲス・コンチャー
種族：ファイヤーウルフ
職業：宅配会社社長
年齢：35歳の見た目
異性経験：バツイチ
魔法：使えない
全身の毛が赤く燃えている人狼で、元クイーンの部下の高位の魔族。クイーン封印によって職を転々とするハメに。



ミュ・フレデリク
種族：人間
職業：宿屋の女将／元賢者
年齢：39歳
異性経験：？
魔法：上級自然魔法 上級理力魔法
アルクの幼なじみの少女であったが、呪いによって25年間眠りについてしまったアルクを世話し続け、すっかり熟女になってしまった。

眠らされてしまったアルクを助け出したのは、紛れもなくロフだった。

イコリアで待機していたロフは、救護隊を編成した後、フラフラになりながらも飛来した金竜と共に、クイーンの城に乗り込み、アルク達を助け出したのだ。クイーンが封印されたからと言っても、まだまだ魔物で溢れる城内を、アルクのために駆け回ったのだ。

「それは感謝してる、感謝してるけど……」

アルクは懐から数枚の薄い円盤を取り出す。

装魔鋼によって生成された光学記憶媒体で、現在流行っているゲームソフトだった。

「ああ、それか……」ロフもそれが何を意味しているかわかったようだった。

「アルクエストⅨとアルクファンタジーⅩⅣ。まあこれはいいさ。だけどこれは何だよ！」

アルクは大きめの箱に入った、別のゲームソフトを取り出した。

「最近のゲームはすごいグラフィックになったんだなぁ、なんて眺めてたら、何だこれは！」

その箱には『アルクヘブン』と書いてあった。

「勇者を貴女好みに育てて身体中をタッチペンで弄ろう……って、どういう事だ！　これ全部、発売元がレッペン商会って書いてあんぞ！」

「ああ、最近は腐女子向けが良く売れてなぁ。今、アルクが複数の男性に告白されるって言うＢＬゲームが開発ちゅ――」

ドゴッという鈍い音と共に、ぶん殴られたロフは後ろに吹き飛んでいた。

†　†　†

「全く、ロフの奴め。あいつは昔っからああなんだから……」

ロフが自分のキャラクターを使って大儲けしていた事を知って、怒りに震えていた。

しかし十五代国王の元に行き、その怒りは吹き飛んでしまった。

「暴れ竜となったグラシャルクドラゴンを討伐してくれ」

三十四歳になったレンレラングラント十五世は荘厳であった。二十五年前、アルクに馬乗りになって髪の毛をひっぱっていた八歳の子供とは思えない変貌ぶりだった。

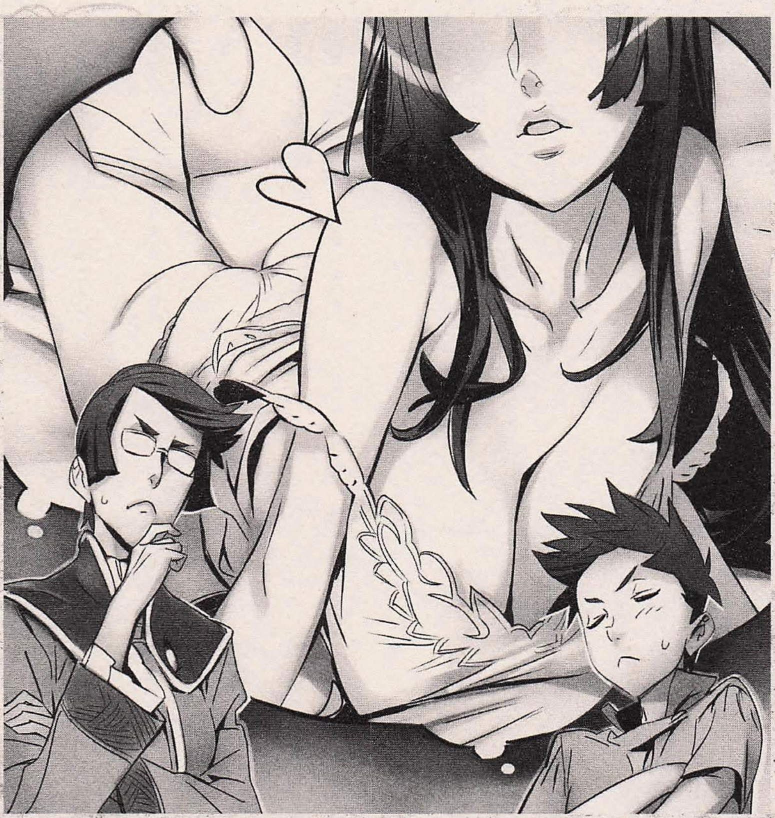
(それだけ、年月が経ったって事か……)

王宮から出て城下を歩きながら、ふと街の様子を眺めてみる。

人々が手のひら程度の大きさの端末に向かって何かしゃべりながら歩いている。

(あれが携帯念話という物か……)

この街で、あの端末を持っていない者は自分だけなんじゃないだろうか……そんな感覚が、アルクには恐怖にも思えた。



(自分は二十五年前の化石なのか……)

ロフに対しても、ああやって怒ってはみたが、アルクにとっては驚きの連続でもあったのだ。

家の仕事は一切手伝わず、日がな一日昼寝ばかりしていた放蕩息子のロフが、いまやグローデリア随一の大企業の社長になっていたのだ。アルクにとってそれは衝撃だった。

そのロフは、既に国王からの要請の内容を知っており、アルクのために援助は惜しまないと約束してくれた。

秘密の乗り物も開発してるので、期待していてくれと言われた。

(空飛ぶ船と海中に潜る船って言ってたけど、そんな物可能なのかな……？)

アルクには想像の付かない代物だった。

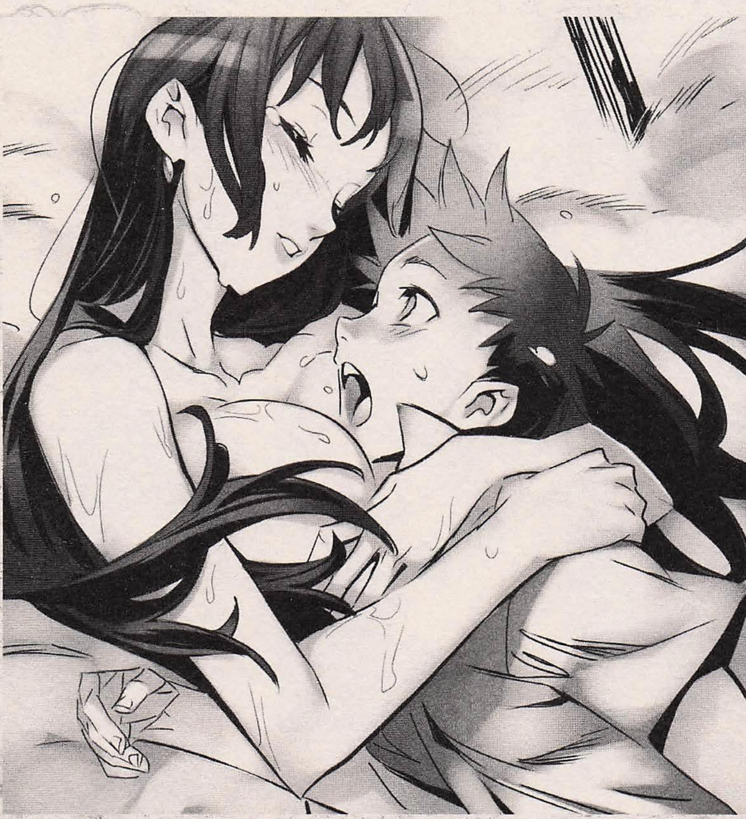
(みんな、二十五年間、それぞれに生きてきていたんだよな……)
自分が眠っている間、世界はずっと動いていた。アルクは街頭に立ち、店に並ぶ商品の移り変わりに、時の流れを感じていた。
見た事もない機械がたくさん並んでいたからだ。クィーンを封印して世界は平和になった。それで人々の生活はどんどん進化したのだろう。
(これが、ロフの言ってた動念写か?)
街頭には四角い箱があり、そこに映像が次々に映し出されていた。
アルクは以前に、水晶に遠くの様子を映し出す魔法を見た事があったが、それよりも鮮明に写っていると感心した。
「お泊まりならどうぞ宿屋フレデリックへ」
「ん?」
箱の中には、ミュが映し出されていた。
三つ指を突いてこちらにお辞儀をしている。ミュの営んでいる宿屋の宣伝だった。
(そっか、ミュもこうやって、二十五年間を過ごしてきたのか……)
アルクはそんな宣伝映像を見ながら、先ほどの応接室でのロフとの会話を思い出す。
「いいかアルク、ミュはお前の世話をしながら、二十五年間、女手一つで実家の宿屋を守ってきたんだ。きっとあんな事やこんな事もしてきた。それでも宿屋を守ってきたんだ」
「あんな事やこんな事って何だよ……?」
「そりゃあ、客とあんな事もしたし、きわどいサービスもやっただろう。オプションだって多種多様にわたっていたはずだ。でなきゃ、あのミュが、あんなにもエロい身体になるはずがない!!」
「お、おう……」
力説するロフに気押されて、思わず頷くアルク。
そもそもアルクにしても、思い当たる節がたくさんあったのだ。
「確かに、冒険していた時のミュはあんなにもエロくなかった」
「二十五年も経ったんだ、女にはいろいろあるんだよ。察してやれ」
背中をパンパンと叩かれながら、アルクはしばし考え込んだ。
「あんな事やこんな事……?」
『あぁ～ん、ダメです♪ 部長さぁ～ん、そんな太いフランクフルトなんて咥えられません～、んふ～ん♪』
「いいねぇ～、いいねぇ～、いい状況だね～!」
途中からロフも一緒になって想像を広げる。
女将のミュが、常客を得るためにあんな事やこんな事をしていたと言う、十四歳と三十九歳の幼なじみバカ二人の妄想は、しばらく続いたのであった。
「まさかマチュアの勇者に出会うとは……。クィーン様の力が弱まっているというのは本当であったのでゲスな」
ゲスの言葉に黙って頷くサイゾー。
アルクを見た途端に、二人は大慌てで荷物を運び出し、レンレラングラントの郊外まで来ていた。
「とりあえず、仕事を済ませつつ、クィーン様の所に報告に戻ろうでゲス」
「……」
そう言うゲスの言葉に、サイゾーは頷かなかった。
二人は魔族だったのだ。古の女王が封印された後、魔族達も散り散りとなった。盗賊まがいの事を続けながら生きながらえている者も多いが、大半はこの二人のように人間社会に溶け込んでいたのだ。
「そうだな……せっかくここまで大きくした宅配会社を手放したくはないでゲスよなぁ……」
ゲスは自分達魔族の特殊能力である転送の秘術を使い、クィーンのために物資を運んでいた。それを宅配業に転用したのが現在の会社であるシャーウッドだ。
各地にいる魔族を雇い、人間に見つからないように転移の秘術を使って商売を大成功させていた。
「また勇者にやられては蘇り、またやられに行くなんて肉体労働はいやでゲスよ」
ゲスと同じようにサイゾーもまた、元の魔族の仕事には戻りたくない様子だった。
「……」
その手には来週開催の地下アイドルコンサートのチケットが握られている。
サイゾーはそのチケットの、出演者の覧にある『フェンデ・アキュート』の名前をじっと眺めていた。

†††††

「ここか?」
アルクはミュの実家である、宿屋にやってきていた。
改修工事をしているとは言っても、二十五年前と規模はさほど変わってはいなかった。
入り口には『冒険に出るため臨時休業』と書かれていた。
(ミュのやつ、一緒に冒険に行く気満々なんだな……)
王宮からこの宿屋に来るまでに色々と考えたアルクは、ミュを冒険には連れてはいけないと考えていた。
暴れ竜となった金竜を討伐するとなれば、危険な旅だ。三十九歳となったミュを連れて行くわけにはいかない。
アルクは、そのことをミュに伝えるために、休業中の宿屋の中に入っていった。
「ミュ……?」
ミュが何処にいるのかはすぐに分かった。宿屋の奥にある大浴場から水音が聞こえていたからだった。
子供の頃、この大浴場で良く遊んだものだと、アルクは思い返していた。ロフと自分とが、ミュと一緒にお風呂に入るのを恥ずかしがるまで……ちょうど、六歳ぐらいまでだっただろうかと、アルクは思い返していた。
「アルク? ごめんね、すぐに着替えて冒険の準備するから、ちょっと待っててね」
浴場からミュの声が聞こえる。アルクが来た事に気付

いたようだった。
　磨りガラスの向こうにミュの裸体がボンヤリと見えた。それはアルクの知らない、豊満で肉欲をそそる体型だった。
（二十五年で、女の子ってこんなにもエッチな身体になるもんなのか……）
　そう考えながらも、ミュが三十九歳だと言う事を改めて再確認する。
　肉感的……と言っても、やや垂れた下腹部と臀部が、磨りガラスと湯気の向こうに見えた。
　普通なら女性としての魅力を失い始めている、ともすればだらしないと表現されるような身体。
　そんなミュの身体を、アルクは美しいとさえ感じていた。
（僕って、変な趣味なのかな……）
　十四歳から眠っていたのだ。妙齢の可憐な女性の裸なんて、アルクは見た事がない。同年代の冒険者だったミュやラナ、フェンデの身体には、一切欲情しなかったのだ。
（なんで、こんなにも興奮するんだろう……。ミュは、もう熟女なのに……）
　そんな事を考えながらも、ここに来た理由を思い出すアルク。ガラス越しに、アルクはミュに語りかけた。
「ミュ……あの、危険な旅になると思うから、僕一人で行くよ。ミュは、街にいた方がいいよ」
「え？　なんで、私も、行くよ。アルクと一緒に、冒険に行く！」
「だめだよ、だってミュは、二十五年間も、冒険はしてないんだろ」
「それだったら、アルクだって一緒だよ……」
　ガラスの向こうからは、消え入りそうな弱い声が聞こえてきた。
「もう一度アルクと冒険したいよ」
　それを物語るように、脱衣場には綺麗に手入れされた冒険着が置いてあった。ミュはこの日を待ち望んでいたのだ。
「アルク、魔女の城に行く時に、言ったよね……。私の事をずっと守るって。絶対に、離さないって……」
　アルクもその時の事を覚えていた。イコリアを出る前の晩、酔いつぶれたラナとフェンデを酒場に置いて、ミュとアルクの二人は近くの森に出かけたのだ。
　そこで二人は初めてのお互いの気持ちの確認をした。アルクはミュを抱きしめて「絶対に守る」と誓ったのだった。
「確かに言ったけど……それは二十五年前の話で……」
「二十五年間、ずっと待ってたんだよ、アルクと冒険に出られる日を……」
　ミュの気持ちを考えれば、ここで了承しないわけにはいかない。アルクも、渋々気持ちを折ることにした。
「わかったよ。でも危なくなったら、すぐに戻るんだよ」
「ホントに！」
　ガラッ……！
「へ!?」
　磨りガラスの扉が開き、中から全裸のミュが飛び出してくる。
「嬉しい！　アルクとまた冒険が出来るなんて、私、すごい嬉しいよ！」
「あぁうぅぅ……」
　喜んだミュは裸のままアルクを抱きしめた。
　二つの豊満な乳房の間に、顔を埋められるアルク。
（ああ、イイニオイだなぁ……）
　ほのかに石けんの香りがアルクの鼻孔をくすぐり、乳房の柔らかさに身を委ねる。
（柔らかいおっぱいだなぁ～。まあ、これはこれで、いっかぁ……）
　ミュの巨乳の前に、あっさり妥協するダメ勇者であった。

【次号に続く】



TOKYO MANIAC MAISON

趣味人の住まう投稿コーナー　第1回

東京マニアックメゾン

★新読者コーナー開始おめでとうございます。マンションという設定がおもしろいです。　愛知県　イナケ様・101　(リ)今はまだ4階～ですが天まで伸びるようがんばります

これはエビゾーではない！ マメゾーである!!

読者様の声に応えて、新投稿コーナー「東京マニアックメゾン」が今月からオープン！　公式略称はマメゾーです。自称人間国宝な方とはなんの関係もありませんし、灰皿のテキーラを飲めなどと無礼なことも申しませんのでご安心を。

リューヤ：今月はまずお便りのご紹介から。「新タイトルを見てFCソフト『マニアックマンション』を思い出した人も多いのでは？」（茨城県　のけもの様・102）だそうですが……いやあ、まさか一発で名前の元ネタを見抜かれるとは思いませんでした。見事だ。

ハル：あ、元ネタあったんですね、このタイトル。

中川：それにしても、えらく古いゲームですね……。

リューヤ：決めたのは担当編集のRonですけどね。名前をちょっとひねって、略称がわかりやすくなるようにしましたが、覚えていただけましたでしょうか！

中川：あざといくらいに略称プッシュしてますね……。

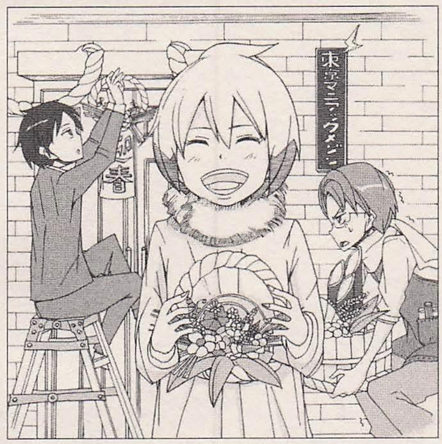
リューヤ：ええまあ、最初なんだから少しでも読者様の印象に残るものがほしいなと思いまして。

ハル：それはもう十分だと思いますから、読者コーナーの内容説明に移りませんか？　話が進まないし。

中川：了解です。当ページは、ゲームやアニメ、マンガ、映画、小説などが好きなマニアが住むマンション、という設定の読者ページです。オタク要素がある話題ならなんでも取り扱っていますので、お好きなことを綴ったハガキやメールを、左ページの「投稿のお約束」を参考にして、各コーナー宛にお送りください。

ハル：採用基準は絵の上手下手ではなく、元ネタにした作品への愛がこもっているかどうか。文字ネタの場合は単純におもしろいかどうかで判断していますので、お気軽にご投稿ください♪

リューヤ：投稿者様の数がある程度揃ったら、ページ増やポイントランキングの開始も考えています。みなさま、一緒に当ページを盛り上げていきましょう！



イラスト●朝霞太郎



◀高知県　ミモ様・103：エイリークとゼトのカップルが萌えだとか。王道の組み合わせですね。



◀群馬県　ハル様・104：ありがとうございます。改めて今後ともよろしくお願いいたします。



◀新潟県　プンチョ様・105：ハガキ裏に「ぺろぺろ」とお約束の一文が。ネラーだったのか。



◀宮城県　リッチー・ロート様・106：細い線で丁寧に描き込んだ労作。手が痛くなりそう……。



◀東京都　抹茶ナイト様・107：『プリキュア』のキュアパイン。背景が寂しいのが惜しいなあ。



◀大阪府　遠野いずみ様・108：そういえば、『学園ヘタリア』っていつ出るんでしょうね……。



◀大分県　也様・109：「きつい美形サイコー」とコメントが。確かに目つきがきついかな（笑）。



◀愛知県　翔様・110：コマ割りが楽しかったので採用。シンプルだけど味があっていいですね。



◀静岡県　久遠ひとまろ様・201：『カブトボーグ』は1話だけ見たなあ。すごくカオスだった。



◀栃木県　雷斗様・202：この2社、よくコラボしてるんですよね。また合同企画やらないかな。



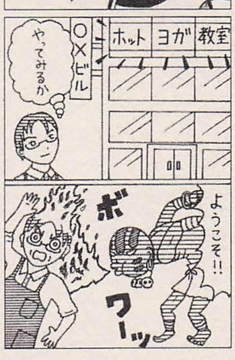
◀神奈川県　白色レグホン様・203：『ディスガイア4』のフーカ。プリニー柄の服がかわいい。



◀広島県　アクダマゲク様・204：黒猫に悩殺されたゲク様。意外と家庭的なのもいいですよね。



◀栃木県　青空狼様・205：かわいいのだけだと男の子に飽きられそうだし。難しい問題ですな。



◀群馬県　ズ・ゼ様・206：こんなん本当にあったら助走つけて殴るわ。で、返り討ちに遭うと。



◀栃木県　ヒロヒト様・207：発想がナイス。ヘックス型の何が悪いんですか、お母様？（笑）

仕事で文章を書くのはいいのですが、それ以外の場所では文章を書くのをめんどくさがるモノグサな私。そんなわけで、これまでブログやツイッターなどにまったく手を出してきませんでした。変なこと書くと炎上するし。……が、「ツイッターが自分のネタ帳になってる気がする」（兵庫県　よくも様・208）という投稿を見て目からウロコが落ちました。そうか、思いついたネタを記録する使い方もあるのか。便利そうだしツイッターやってみようかな、という気になりました。実際やってみてどうだったかは次号で報告します。（リューヤ）



管理人■リューヤ

当ページの管理人。何を管理しているかというと危機管理である。具体的には苦情への土下座。



B101号室住人■ハル

「ハルの部屋はなぜ地下？」という質問があったのですが、まさか「B1」01号ではないと信じたい。



謎の0号室住人■中川大明

まだ多少ごたごたしていますが、来年もよろしくお願いします。助けてください。わりと本気です。

文字ネタ採用スペースが少ないのでいくつか掲載。■「前号までと開きが逆になったので一瞬混乱しました」(兵庫県　アルタイゼン様：209) ですね、私もちょっと混乱しました。文章も基本タテ書きにしないといけないので慣れるまで大変そうです。■「念願のカラーページもできたのに、また1から作り上げるなんて大変でしょーな (^^;)」(埼玉県　くーみん様:210) ホントにねー。がんばりますのでお見捨てなく。■「文字投稿できる読者コーナーが増えるのを期待しています」(東京都　kit様：301) 了解、ページが増えたら即作ります！　(リューヤ)

忙しい時期が続くと、病的においしいモノが食べたくなるときってありませんか？　こないだ校了が明けてから3日連続で暴飲暴食してしまいました。焼き肉→モツ鍋→中華食べ放題！　さすがにこれじゃいかんと焦り、ボーリングをしたのですが、ただやるだけじゃつまらないとツイッター上で賭けをすることに。負けた人間と、その人が勝つと賭けた人は、罰ゲームで1日「非モテですが」という語尾で呟くルールにしたはいいものの……見事、負けてしまいました。勝ち負け以前にスコアが壊滅的で大恥をかくというオマケつきでした。（ハル）

ハルの談話室

担当 ハル

年の瀬ですねえ。去年大掃除でカーテンを洗ったのですが、留め具を外さないで洗濯機に入れたらビリビリに裂けました。あれからもう1年経つだなんて……。みなさんが入居する部屋もカーテンを破らない程度にお掃除しておきますね♪　というわけで、おハガキを紹介します！

■「朝起きたら、家の前にパトカーが止まっていたので、窓から様子をうかがったり、「俺何かやったっけ？」と心配したりしました」（千葉県　ジャンク様：302）

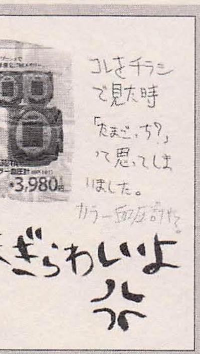
やじ馬根性よりも、明らかに保身が勝る瞬間。夜中に自転車に乗った警官とすれ違うと理由もなくビビリますよね……。

■「千原ジュニアとか、ラストランカーのガルガノとか、背が高くてほぼ骨が出てる人にグッとくるんです。メガネがあるとさらにグッときます」（愛知県　ウジサト様：303）

はげしく同意です。まさに萌えの3コンボ。2次元も3次元も関係ないです。

■「K-POPにハマってます」（石川県　かおる.様：304）

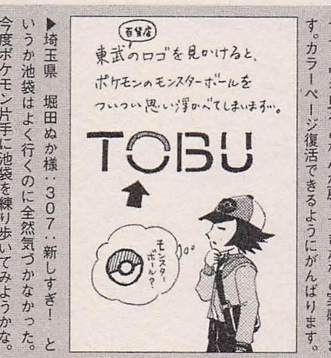
最近ジャンル関係なくどの雑誌をめくってもK-POPのグラビアばっかりですよね。



▶埼玉県　星空様：305：フォルムがまんまたまごっち（笑）。ハガキを見た瞬間吹きました。というか無造作なチラシの貼りっぷりがツボに。



▶千葉県　神取ルキュ様：306：ルキュさんのライドウを見るとなんか戻ってきたなと実感します。カラーページ復活できるようにがんばります。



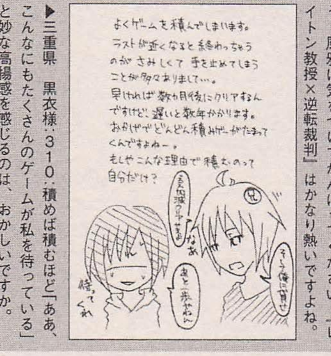
▶埼玉県　堀田ぬか様：307：新しすぎ！　というか池袋はよく行くのに全然気づかなかった。今度ポケモン片手に池袋を練り歩いてみようかな。



▶東京都　阿部逸人様：308：毎日お風呂入ると美肌になるよねという話の流れで、だからしずかちゃんも!?　と思いきやシャワーだよという。



▶石川県　たての様：309：受験ですか！　うう。風邪に気をつけてがんばってください。『レイトン教授×逆転裁判』はかなり熱いですよね。



▶三重県　黒衣様：310：積めば積むほど「ああ、こんなにもたくさんのゲームが私を待っている」と妙な高揚感を感じるのは、おかしいですか。

真ゲームの素

担当 中川大明

いえ、あの、見開き2ページしかないのに、こんなにスペースいただいちゃってよろしいのでしょうか？　なんだかもう、いろいろとすみません。本当に。

それにしてもアレですね。「人それぞれ」なんていいますが、近年は「価値観の多様化」じゃ説明がつかなくなってきているような気がしております。

まあ、近年と申しましても、「ドラえもんの声優交代から5年以上経った」という『ダンガンロンパ』の記事を読んで、「え、もう5年も？」となってしまった私のことですので、あてになりませんが。

とはいえ、今年は「流行語大賞」ですら、ピンと来ませんでしたからねぇ。なんですか、「ゲゲゲの」って？　そのせいかどうかは知りませんが、今年はやけに「○○による流行語大賞」みたいなものを多くみかけたような気がします。女子中高生、ネット、ブロガーなどなど。それで「候補語のかぶりがほとんどない」というところが、なんとも時代を感じるとでも申しますか。私にいたっては「発表を見て初めて知った言葉」も少なくありません。何ですか、「ポイポイポイポイポイポポイポイポピー」って？　これ、本当に流行ったんですか？　どこで？

うーん。「韓国軍が対北心理戦としてK-POPなどの音楽番組をFM波で流している」というニュースを見たとき、「プ、プロトカルチャー」なんてつぶやいてしまった私には、どうにもわかりません。あ、すみません。これ、「マクロス」のネタなんです。あげぽよ。なう。

●「大明ちゃん」を救う会

大明ちゃんは生まれつき身体が弱く、オタクで、不謹慎で、人間失格で、生きてゆくためにはあなたの投稿が必要です。どうかあなたの手で大明ちゃんを助けてあげてください。なにとぞ、よろしくお願いいたします。

「遅ればせながら、脚本家・首藤剛志さんのご冥福をお祈りします。「ミンキーモモ」、「ようこそようそ」大好きでした」（京都府　シーエム様：401）

今年は有名人の訃報が本当に多かったですよねぇ……みたいな話をしていたら、「キミがそういう年齢になったんだよ」と言われてしまいました。たしかにそのとおりかもしれません。が、それでも多かった気がするんですよねぇ。みなさんはいかがですか？

■え～と、すみません。中川様のコーナーって、以前からいまひとつ趣旨がよくわからなかったのですが（旧予告欄も担当者の説明のみでしたし）、こんなネタを送っても良いのでしょうか？

とある知り合いとの会話。
「FableⅢって、意外と自由度が低いのな？」
「そんな事ないだろ？」
「だって、ちっちゃい子を口説けないぜ？」
「………警察と病院、どっちに電話して欲しい？」

□コメント
全くの余談ですが、電撃ゲームスのスタッフ（フリーのライター・編集者）募集って終わっちゃったんですね。結構ディープなゲーム好きなので、ちょこっと興味はあったのですが、一応、まだサラリーマンだし、自己紹介文を書くとネガティヴの羅列になる、某「ワ○ピース」のウソ○プのような奴なので、見送り続けていたのですが…。機会を逸したかなあ？

▶茨城県　のけもの様：102：ありです。スタッフ募集は電撃各誌で定期的に行われてます。



▶栃木県　青空狼様：205：いわゆる思い出補正っていうやつは、意外とバカにできません。



（編注：2人ともボケてる……）マンガ●菅花純

投稿のお約束

●必要記入事項

投稿の際はハガキかメールをご使用いただき、住所や氏名、郵便番号、ペンネーム、RN（ルームナンバー）、投稿コーナー名、コメントといった必要事項を書き添えたうえで、左の宛先までお送りください。特にコメントは、おもしろいことを書くとページ隅のハシラネタや上下の欄外コラムなどに採用されるかもしれないので、気合を入れて書くとよろしいかと。なお、投稿の締切は雑誌発売の1週間後が目安となっておりますが、数日程度なら遅れてもどうにかなります。間に合わなくてもその次の号に載るかもしれないので、お気軽に投稿していただければ幸いです。

●メール投稿について

メールでイラストを投稿する場合は、縦横比をハガキと同じにして、画像の解像度が350dpi以上になるよう調整したうえで、メールにイラストを添付する形でお送りください。縦横比が狂っていると、掲載されてもハガキサイズに収めるため端が切れたりしますのでご注意ください。イラストの拡張子はJPGやBMPなど一般的なものなら大丈夫。また、1通のメールに複数のイラストやネタをまとめる際は、メール容量6MBを上限の目安としてください。それ以上のサイズになる場合は、圧縮をお願いいたします。なお、住所や氏名、コメントなどの必要記入事項はメール本文に書いていただければと思います。

●封筒を使うとお得!!

ハガキを複数投稿する場合は、封筒にまとめて入れると切手代が節約できます。また、その場合はハガキと同サイズの厚紙を使うとより経済的ですが、紙が薄いと裏写りして掲載できない場合がありますのでご注意を。なお、ペンネームなどの投稿の必要項目は、封筒や便せんではなくハガキ&厚紙の裏への記入をお願いします。

●RN（ルームナンバー）について

メールやハガキが採用された投稿者様には、3ケタの数字からなるRN（ルームナンバー）を進呈いたします。これは当ページの会員番号で、作品掲載時にペンネームとともに記載されます。ちなみにRNはマンションの部屋番号を想定しており、101（1階の1号室）から始まって110（1階の10号室）まで、11人目からは201（2階の1号室）から210（2階の10号室）まで……となります。

投稿募集コーナー	
イラスト&4コママンガ掲示板	ゲームやコミックなどのキャラを中心にしたイラストとマンガを募集しているコーナーです。
ハルの談話室	ゲームやアニメから音楽、映画まで。趣味のことから日常の出来事まで自由に語るコーナーです。
真ゲームの素	雑学大好きの中川さんが担当するコラムです。時事ネタやデジモノネタなどをお送りください。

投稿の締切
1月4日

メール投稿用アドレス
games-dokusya@ml.asciimw.jp

ハガキの宛先
〒160-8326 (株)アスキー・メディアワークス
電撃ゲームス編集部 マメゾー○○○○係

★投稿者インタビューコーナーは辞退可能ですか？　恥ずかしいので嫌です……。　三重県　まめこ様：402 (リ)まだ検討中ですが可能かと。それにしても萌える反応ですね)

『ダンガンロンパ』を無心にプレイしてます。登場するキャラクターには「超高校級の○○」というキャッチフレーズがつくんですが、それもなんか憧れます。そんな矢先、朝方帰宅してぼーっとする頭で歯を磨いていたら、いまだかつてないほどの違和感。こ……これは!!　洗顔フォームだ!!　すぐさま吐きだし眠る両親を尋問。しかし犯人は見つからず……。そうだ、そういえば昨日ももうろうとする意識のなか、私は父親の洗顔フォームを歯磨きゾーンに……。あれです、「超高校級のドジ」です。高校生じゃないけど（涙）。　(ハル)

読者アンケート

左のハガキに欲しいプレゼントの番号（P.147を参照）とアンケートの回答（数字は右詰めで記入してください）、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼ってお送りください。たくさんのご応募、ご意見やご感想をお待ちしております。

1 あなたの性別を教えてください。
①男　②女

2 あなたの学年・職業を教えてください。
①小学生以下　②中1　③中2
④中3　⑤高1　⑥高2　⑦高3
⑧短大・専門学校生
⑨大学・大学院生
⑩予備校・浪人生　⑪会社員
⑫アルバイト　⑬無職・休職中
⑭主婦　⑮その他

3 電撃ゲームスをどこで知りましたか?
①雑誌誌面での告知
②書店　③電撃オンライン
④その他のインターネット
⑤イベント
⑥街頭広告などの宣伝物
⑦その他

4 本誌の購入状況を教えてください。
①毎号買っている
②ときどき買っている
③初めて買った

5 次号も電撃ゲームスを買おうと思いますか?
①絶対に買う　②おそらく買う
③まだわからない
④おそらく買わない

6 どの情報を知りたくて本誌を購入しましたか？　目的となった記事を右の記事リストから2つ選んで、番号でお答えください。

7 本誌の記事でよかったものを右の記事リストから3つ選んで、番号でお答えください。

8 本誌の記事でよくなかったものを右の記事リストから1つ選んで、番号でお答えください。

9 今号の表紙について、どう思いますか？
①すごくよい　②よい
③ふつう　④悪い
⑤すごく悪い

10 今号の価格について、どう思いますか？
①高すぎる　②少し高い
③ふつう　④ちょっとお得
⑤すごくお得

11 普段よく読む雑誌があれば、その番号を3つまでお答えください。
①電撃PlayStation
②デンゲキニンテンドーDS
③電撃アーケードゲーム
④電撃魔王
⑤電撃Girl'sStyle
⑥電撃G'sマガジン
⑦週刊ファミ通
⑧ファミ通Xbox 360
⑨ファミ通DS＋Wii
⑩ファミ通WaveDVD
⑪月刊アルカディア
⑫ゲーマガ
⑬Vジャンプ
⑭ゲームジャパン
⑮NINTENDO DREAM
⑯週刊アスキー
⑰その他（雑誌名をお書きください）

12 ゲームタイトルの特集以外に、読んでみたい特集テーマがありましたら教えてください。

13 あなたはゲーム雑誌を買うときに何を重視しますか？　3つまでお答えください。
①表紙
②買おうと思っているソフトの情報量
③買ったソフトの情報量
④紹介しているタイトルの数
⑤新作情報
⑥レビュー
⑦連載コーナー
⑧業界情報・ニュース
⑨付録

14 持っているハードをお答えください（複数選択可。ハガキにある枠の中の番号をぬりつぶしてください）。

15 今後、特集してほしいゲームソフトのタイトル・機種名を1つ書いてください。

16 最近購入したゲームソフトのタイトル・機種名を、できるだけ正確に3つまでお答えください。

17 16のソフトを攻略するときに何を参考にしましたか。1つ選んでお答えください。
①電撃の攻略本
②電撃以外の攻略本
③電撃のゲーム雑誌
④電撃以外のゲーム雑誌
⑤何も参考にしていない
⑥インターネットの情報
⑦その他（具体的にお書きください）

18 これから発売されるゲームで遊んでみたいものを、P.98〜101の「新作ソフトスケジュール」から3つ選んで、番号でお答えください。

19 最近購入したコミックのタイトルを1つ書いてください。

20 最近よく見るTV番組（アニメ、ドラマなど）のタイトルを1つ書いてください。

21 グラビアページに登場してほしい芸能人の名前を1人（または1グループ）書いてください。

記事リスト

①【企画】3号連続大プレゼント
②【連載】剛田チーズの寓作デッチアゲーム
③【連載】クリエイターのDEEPな履歴書
④【連載】1月のゲーム&エンタメカレンダー
⑤【特集】ゲームの中の戦場
⑥【特集】タクティクスオウガ 運命の輪
⑦【NO GAME NO LIFE】グランツーリスモ5
⑧【1月のゲームPickup Interview】キングダム ハーツ バース バイ スリープ ファイナル ミックス
⑨【1月のゲームPickup Interview】Dragon Age: Origins
⑩【1月のゲームPickup Interview】ぎゃる☆がん
⑪【連載】1月のゲームPreview&Review
⑫【企画】大人になった怪獣少年たちへ
⑬【企画】俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル
⑭【企画】つくものがたり
⑮【企画】ぞんびだいすき
⑯【企画】桃太郎電鉄WORLD
⑰【企画】マインドジャック
⑱【企画】楽天ブックスでゲームしよう!!
⑲【Now Playing!】ファイナルファンタジーXI
⑳【連載】テイルズ オブ エクシリア／『テイルズ オブ』クロニクル
㉑【連載】パンゲア研究
㉒【連載】ゴッドイーター バースト キャラクターファイル
㉓【連載】電撃サガ・アーカイブ
㉔【連載】Pの奇蹟
㉕【連載】ピックアップニュース&レポート
㉖【連載】いつでもどこでも基本はダウンロード
㉗【連載】ゲームでトモダチのコミュニティ！
㉘【連載】ゲームならPCでやりたいものです
㉙【連載】ゲームセンターの今！
㉚【連載】iPhoneもiPadもやっぱりゲーム機！
㉛【連載】ゲームス データ スコープ
㉜【連載】新作ソフトスケジュール withピックアップタイトル
㉝【コミック】わたし、猫耳萌子です！
㉞【連載】レゲーの花道
㉟【コミック】ロスト プラネット バウンドレイブン
㊱【小説】マグナ・マチュア
㊲【連載】東京マニアックメゾン
㊳【特集】12/27だからわかる2010年の流行りモノ
㊴【特集】アナタの積み□□教えてください!!
㊵【旬なエンタメ最前線】アニメ
㊶【旬なエンタメ最前線】漫画
㊷【旬なエンタメ最前線】音楽
㊸【旬なエンタメ最前線】ホビー
㊹【旬なエンタメ最前線】書籍
㊺【旬なエンタメ最前線】映画
㊻【旬なエンタメ最前線】デジモノ
㊼【編集部発エンタメ現場主義！】アイドリング!!!の勉強させてもらいますング!!!
㊽【編集部発エンタメ現場主義！】噂のアレ
㊾【編集部発エンタメ現場主義！】今、この「プロレス」がおもしろい！
㊿【編集部発エンタメ現場主義！】買ったから言える「これはいい」
(51)【編集部発エンタメ現場主義！】じゅしのパチスロマニアックス！
(52)【編集部発エンタメ現場主義！】非電源系ゲームで2D6！
(53)【編集部発エンタメ現場主義！】ゆるくて怖い?　心霊スポット探訪
(54)【編集部発エンタメ現場主義！】東京のダンジョン
(55)【連載】水曜どうでしょう・藤やん&うれしーコラム
(56)【連載】全国G級駅弁
(57)【連載】巻末グラビア
(58)【付録】モンスターを語り尽くす『MHP 3rd』攻略
(59)【付録】『モンスターハンターポータブル 3rd』ポスターカレンダー

Staff

■編集長　千木良章
■副編集長　野村一真／本多昇
■デスク　宮下雅史／古川朋久
■編集　飯塚岳史／中村需志／荒木賢一朗／石丸裕貴／染谷行人／田中雅邦／平岡祐輔／松崎豊／大野英士／片山和哉／木原大輔／高橋智也／田中千尋／前川晋／松下彩／松下忠嗣／三輪邦宏／三輪玲子／渡辺諭／長谷川暢俊／東芦谷恵／藤井幹順／本田圭／箕口佳奈／山口剛史／山村龍／芳野裕生／渡辺一史／渡部秀／渡部真巳／倉西誠一
■編集補助　保坂真優美／森田留衣
■ライター　伊藤裕章／稲屋牧子／井上寿治／大山卓也（ナタリー）／鏡陽光／加藤絢子／加藤雅士／川地誠／久保内信行／小嶋勝之／櫻井慎太郎／佐々木怜佳／佐藤絵里／佐藤智也／澤田泰宏／柴道拓人／鈴木拓馬／瀬戸博聡／高見沢有志／田栗勇人／田中弘二／田下広夢（伝心柱）／中山智／西谷恵／西廣智一（ナタリー）
■デザイン　杏珠（studio H.M）／安藤尊子／市川正美／稲葉晴彦（MUTE）／風間芳子／グラフィオ／クリエイティブデザイン羽沢組／小松浩則／斉藤和代／シンプリィ／タイプビー／高島ヒロキ／高野册／高橋デザイン事務所／東海創芸／冨畑浩二／ニイナナニイゴオ／バナナグローブスタジオ／マイクロフィッシュ／明昌堂／リーフ
■カメラマン　鈴木雄大／塚原孝顕／外崎久雄／高野裕靖／松田和弘
■電撃ゲームメディア総編集長　江口聡

デンゲキニンテンドーDS 2月号増刊
2010年12月27日発行・発売
第11巻 第4号 通巻179号
発行人　渡部雅人
編集人　江口聡
発行所　株式会社アスキー・メディアワークス
〒160-8326　東京都新宿区西新宿4-34-7
TEL 03-6866-7530（編集）
TEL 03-6866-7500（広告）

発売元　株式会社角川グループパブリッシング
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
TEL 03-3238-8528（営業）
印刷所　図書印刷株式会社
DTP　東海創芸／明昌堂／エストール
表紙・ロゴデザイン　K Plus artworks（小林博明）

電撃ゲームス 次号予告

Vol.17は2011年1月26日(水)発売予定

特集『キャサリン』が描く「結婚」と「人生」

アダルト&ホラーA・AVG『キャサリン』の魅力をひもときながら、「人生における結婚」とは何かをまじめに考えます。

『モンスターハンターポータブル 3rd』

編集部が総力をあげた『モンハン』プレイヤー取材を敢行。独自の視点による本作の魅力&攻略をたっぷりとお伝えします。

好評のエンタメ企画も大ボリュームでお届け！

今号の2010年流行りモノ企画はいかがでしたか？　来年も読者をアッと言わせる企画を用意しているのでお楽しみに！

※内容は変更になる場合があります。

★電撃ゲームス公式ウェブサイトもチェック！
http://games.dengeki.com/

お便りの宛先　〒160-8326 (株)アスキー・メディアワークス
電撃ゲームス編集部　○○○○係

電撃ゲームス Vol.16 読者プレゼント

応募の決まり

付属のアンケートハガキにご希望のプレゼント番号を記入してご応募ください。対応機種が複数ある場合は、アンケートハガキの自由欄に欲しいほうの機種をご記入ください。なお、アンケートのご回答内容は当選・落選に一切関係ありません。

応募の締切 1月25日 消印有効

1 モンスターハンターポータブル 3rd

カプコン

PSP　付録で紹介！



発売と同時に全国で品切れとなった大人気タイトル『モンスターハンターポータブル 3rd』。まだ手に入れてない人はこの機会にぜひ！　新たな狩りが待っています。

3名

2 俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル 数量限定生産版

バンダイナムコゲームス

PSP　P.64で紹介！



大人気の『俺妹』限定版をプレゼント！　限定版には伏見つかさ先生書き下ろしのショートストーリー＆ゲーム設定資料集や特別編集アニメDVDなどが付属！

3名

3 ニード・フォー・スピード ホット・パースート

エレクトロニック・アーツ

PS3　Xbox 360



警察と走り屋のバトルが楽しい『ニード・フォー・スピード』シリーズ最新作！　本作は『バーンアウト パラダイス』を手がけたCriterionが制作を担当しています。

3名

4 Mass Effect 2

マイクロソフト

Xbox 360　P.54で紹介！



海外No.1RPGメーカーのBioWareが贈るスペースオペラ最新作。さまざまな種族が入り交じる宇宙を舞台に、人類の英雄であるシェパードとなって旅をしよう。

3名

5 DragonAge: Origins

スパイク

PS3　Xbox 360　P.42で紹介！



『Mass Effect 2』と同様にBioWareが制作したファンタジーRPG。まるで「指輪物語」の世界に入りこんだかのような重厚なストーリー、世界観が魅力の1つ。

3名

6 『Kinectアニマルズ』＆ぬいぐるみ3体セット

マイクロソフト

Xbox 360



かわいらしいしぐさがたまらない『Kinectアニマルズ』で使えるぬいぐるみ3体と、ソフトのセットを3名様にプレゼント！　お子様への情報教育にもオススメです！

3名

7 『ガンダム無双3』クリアファイル＆シールセット

バンダイナムコゲームス



12月16日に発売された『ガンダム無双3』のクリアファイルとシールのセットを10名様にプレゼント！　お気に入りの場所にシールを貼るもよし、取っておくもよしだ！

10名

8 SKE48　木﨑ゆりあ、木本花音、松井玲奈サイン入りポラロイド



■木﨑ゆりあ　■木本花音　■松井玲奈

（写真はイメージです）

P.195からの巻末グラビアを飾るSKE48の木﨑ゆりあ、木本花音、松井玲奈の直筆サイン入りポラロイドをプレゼント！　上の写真と実際の写真は異なります。

各1名

電撃ゲームス Vol.14　読者プレゼント当選者（敬称略）

❶RED DEAD REDEMPTION：神奈川県 森下恵子（PS3）／福岡県 新里健一（PS3）／静岡県 吉田拓弥（Xbox 360）
❷VANQUISH：北海道 千種孝明（PS3）／埼玉県 前田忍（PS3）／宮城県 飯渕久（Xbox 360）
❸Fable Ⅲ：島根県 鶴田清士／東京都 渡辺明日香／埼玉県 中村宏
❹Solatorobo ソラトロボ それから CODAへ：宮崎県 佐藤史子／大分県 中野佑一／新潟県 新治かつみ
❺メダル オブ オナー：宮城県 飯渕久（PS3）／大阪府 山嵜巧人（PS3）／香川県 大西啓介（Xbox 360）
❻けいおん！放課後ライブ!!：北海道 岩田真和／広島県 中田淳史／岐阜県 斎藤奈美
❼Xbox 360 特命課Tシャツ：島根県 柳楽友子／佐賀県 河合匡／富山県 大塚葵
❽「黒執事」第10巻、黒執事アンソロジーコミック「虹執事」第1・2巻　3冊セット：千葉県 守屋宏美／長野県 秋山郁人／愛知県 萩谷翔子

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。各賞の応募が多数の場合は、厳正なる抽選のうえ当選者を決定します。また、ソフトの発売時期の都合上、賞品の発送が遅れる場合がありますので、あらかじめご了承ください。なお、賞品のデザインなどは変更になる場合があります。

12/27だからわかる2010年の流行りモノ。

2010年に流行したモノをグラビアアイドルの"ゆずポン"こと愛川ゆず季と一緒にレポート！
何が流行したのか、そしてゆずポンの魅力はなんなのか、本特集を読めばまるわかりです!!

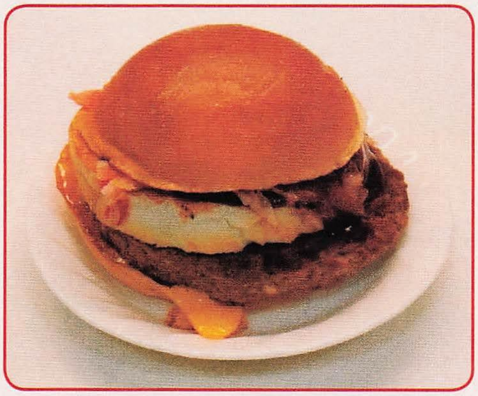


ENTERTAINMENT PUSH
エンタメPUSH



本場アメリカの旨みを凝縮したハンバーガー

日本マクドナルドが、2010年上半期に展開したキャンペーン。4分の1ポンドの肉を使ったハンバーガー「クオーターパウンダー」と同じビーフパティに、新しいバンズと具材を組み合わせたハンバーガーを販売した。「ビッグマック」はもちろん、「ダブルクォーターパウンダー」を大きく上回るボリュームに加えて、テキサス、ニューヨーク、ハワイアン、カリフォルニアというアメリカ各都市名を冠した商品名も話題を呼んだ。12月にはテキサスバーガーが期間限定で復活。



Big America キャンペーン
（テキサスバーガー）

・食品 ・マクドナルド ・オープン価格

テキサスバーガーは、スパイシーなバーベキューソースと粒マスタードレリッシュの2種類のソースを使用。フライドオニオン、ベーコン、チーズとともに、ジューシーでボリュームのあるビーフのおいしさを引き立てる。

ビーフは2.5倍 販売数は約2.2倍を記録

2010年 1月

2010年はいったいどんなことが起きたのか？ 月ごとに主だった事件やニュースをピックアップ！

●1日（元旦）：第89回天皇杯全日本サッカー選手権大会が開催。優勝はガンバ大阪。／奈良県で「平城遷都1300年祭」が開幕される。／日本年金機構が発足。

●2日：第86回東京箱根間往復大学駅伝競走が例年どおり、2日間に渡って開催される。今年優勝したのは東洋大学。

●4日：新日本プロレスが、「レッスルキングダムⅣ in東京ドーム」を開催する。／アラブ首長国連邦のドバイに、世界一の高層ビル「ブルジュ・ハリファ」がオープン。

●12日：ハイチ共和国の首都ポルトープランス近辺でマグニチュード7.0の地震が発生（ハイチ地震）。死者は20万人以上、被害総額は約77億万ドルにものぼる。また、震災孤児を狙った犯罪も多発した。

●13日：田の中勇死去。「ゲゲゲの鬼太郎」の目玉のおやじ役など。

●17日：小林繁死去。プロ野球投手として活躍後、コーチを務めた。／兵庫県神戸市の東遊園地で、阪神・淡路大震災の追悼式典が行われる。かの震災から今年は15年目にあたる。

●27日：J.D.サリンシャー死去。代表作は「ライ麦畑でつかまえて」。

ドラゴンクエストⅥ　幻の大地

・DS ・スクウェア・エニックス
・¥5,980（税込）

1995年12月にSFCで発売され、15年ぶりにDSでリメイク。売り上げは約135万本（11月末現在、弊社調べ）。



キングダム ハーツ バース バイ スリープ

・PSP ・スクウェア・エニックス
・¥6,090（税込）

ディズニーとスクウェア・エニックスのコラボレーション作品。シリーズとしては第8作目になるA・RPG。



君に届け（第10巻）

・コミック ・椎名軽穂 ・集英社
・¥420（税込）

見た目で「貞子」と呼ばれ周囲から避けられている黒沼爽子と、人気者・風早翔太の恋愛を描いた少女漫画。アニメ化、実写映画化もされた。



マイケル・ジャクソン THIS IS IT コレクターズ・エディション

・DVD/BD ・ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント ・¥2,980（税込）

2009年6月に逝去したマイケル・ジャクソンの「THIS IS IT」のリハーサル映像を収録したDVD&BD。



トップ ナノックス

・家庭用品 ・ライオン ・オープン価格

使用量は以前の1／2ながら、洗浄力が大幅に上がった衣類用洗剤。同社の「アタックNeo（ネオ）」と一緒に使うと、より効果がアップする。



真・恋姫†無双 †はにゃDVD第一巻なのだ†

・DVD/BD ・マーベラスエンターテイメント
・BD：¥7,140（税込）／DVD：¥6,090（税込）

「三国志」の武将たちが美少女になって登場するアニメのDVD&BD。真・恋姫はOVAを含む全7巻。



2010年1月の厳選流行モノ！

■宇宙船サジタリウス DVD-BOX1&2

1986年1月から、テレビ朝日系列で放映されたSFアニメのDVD-BOX。2001年にも発売されたが数量限定だったため、ファンからは再販を待ち望まれていた。9年ぶりに再販されたものの、現在は発売元のCCREの倒産により入手不可となっている。

■バガボンド（第32巻）

バスケットボール漫画「SLAM DUNK」（集英社）の作者による、吉川英治の小説「宮本武蔵」を原作とした人気漫画の第32巻。現在、「週刊モーニング」（講談社）で連載されており、5月には第33巻も発売された。

■バイオハザード／ダークサイド・クロニクルズ

2007年に発売されたカプコン制作のゲーム『バイオハザード アンブレラ・クロニクルズ』の続編。Wiiリモコン用のガンアクセサリー「Wiiザッパー」に対応。ジャンルはACTではなくSTG。CMソングはミュージシャンの清春が担当した。

編集部・じゅしが語る 2010年の流行りモノはコレ!

2010年、もっとも重宝したのはiPad。海外旅行に行ったとき、特に役立ちました。パソコンほど重くなく、かさ張らず、持ち運びが便利。今やほとんどのホテルでwi-fiが繋がるので、道を調べたりするのに便利でした。バッテリーがかなり長持ちするのもポイントが高いですね。

「ゲーム機」の枠を超えて、どんどん進化するエンタテイメントシステム

SCEから発売されている家庭用ゲーム機、PS3に250GBのHDDを搭載した軽量&スリムモデルが数量限定で登場。ゲームファンだけでなく、家電業界からも注目された。2009年12月17日に『FINAL FANTASYXIII』と特別限定デザインのセラミック・ホワイトが同梱されたものが発売されていたが、本体単体での発売は2月18日が初。初期に比べるとPS Storeの各種配信コンテンツも増え続けた（2010年2月当初は約4800種類以上のコンテンツが揃っていたが、現在は11，340種類）。



250GBのHDD搭載 PS Storeから配信されるコンテンツも充実！



プレイステーション 3
(CECH-2000B)
・ゲーム機本体 ・SCE ・¥34,980（税込）

初期型よりもスマートになり、見た目もガラリと変化。カラーリングはクラシックなチャコール・ブラック。なお、この機種は現在発売されておらず、HDDが120GB、160GB、320GBのタイプが発売中。

2010年 2月

●1日：例年どおり各プロ野球チームが毎年キャンプ入りをする。
●7日：コスタリカ共和国で大統領選挙が行われた。ラウラ・チンチージャ前副大統領が当選し、初の女性大統領に。
●12日：バンクーバーオリンピック（冬季）が開幕。
●17日：藤田まこと死去。「てなもんや三度笠」「必殺シリーズ」などに出演。
●27日：チリ中部沿岸でマグニチュード8.8の地震が発生（チリ地震）。死者は800人を越えたと伝えられる。

2010年 3月

●12日：バンクーバーパラリンピック（冬季）が開幕。
●18日：ワシントン条約の議締約国会議委員会で、大西洋と地中海のクロマグロの国際商業取引禁止案を否決。猶予期限付き禁止案も否決。
●26日：黄海で韓国の哨戒艦が沈没。乗組員104名の内46名が死亡。韓国は北朝鮮の魚雷が原因と発表したが、北朝鮮はこれを否定する。
●29日：建設中の東京都墨田区の東京スカイツリーが、東京タワーを抜いて日本一の高さの建築物に。

ミルミル
・飲料・ヤクルト・¥90（税込）
（株）ヤクルトが製造・販売している"大人のための"ビフィズス菌発酵飲料。2005年9月に販売が終了したが、約4年ぶりに復活した。



ムギちゃんの沢庵
・食品 ・東海漬物
・5袋¥1,250（税込）
人気アニメ「けいおん！」の登場人物・琴吹紬（通称・ムギ）とたくあんのコラボ食品。ムギの特徴的なまゆ毛を元ネタとしている。

© かきふらい・芳文社／桜高軽音部



JANJAN ソース焼そば
・食品 ・エースコック ・¥170（税込）
底の深い容器が特徴的なカップ型焼きそば。野菜と果実を濃縮させたソースを弾力のある麺に練り込んでいる。味はもちろんこと、焼きそばには珍しい形状の容器も話題に。



デュラララ!! DVD 第1巻
・DVD ・アニプレックス ・¥6,300（税込）
原作・成田良悟、イラスト・ヤスダスズヒトによるライトノベルのアニメDVD。DVDは全10巻、原作は電撃文庫から第8巻まで刊行されている。

© 成田良悟／アスキー・メディアワークス／池袋ダラーズ・MBS



機動戦士ガンダム（第1巻）
・DVD/BD ・バンダイビジュアル
・BD：¥5,040（税込）／DVD：¥3,990（税込）
福井晴敏による小説をアニメ化した、ガンダムシリーズの最新作。「逆襲のシャア」から3年後の世界を描いており、テレビなどによる放映はされていない。

© 創通・サンライズ



GOD EATER（ゴッドイーター）
・PSP ・バンダイナムコゲームス
・¥5,229（税込）
近未来を舞台に、謎の生物・アラガミと戦っていくハイスピードACT。最新作の『～バースト』も発売中。

©2010 NBGI



2010年2月～5月の厳選流行モノ！

■**名探偵コナン（第67巻）**
週刊少年サンデー（小学館）で、好評連載中の推理漫画。現在は第70巻まで発売中。

■**ザクリッチ**
手にフィットする、扇形の新形態コーンを採用したコーンアイス。アイスの全面にチョコレートとパフをコーティングし、どこから食べてもザクザクとした食感を楽しめる。

■**アリス・イン・ワンダーランド**
ルイス・キャロルが原作の「不思議the国のアリス」「鏡の国のアリス」を実写映画化。8月にDVDおよびBDが発売された。

■**劇場版 銀魂 新訳紅桜篇**
週刊少年ジャンプ（集英社）で連載中の「銀魂」が原作の劇場版アニメ。コミックスでは第11巻から12巻に掲載されているエピソード。12月15日に通常版DVD、17日に完全生産限定版DVDが発売された。

■**聖☆おにいさん（第5巻）**
「モーニング・ツー」（講談社）で連載されている、中村光によるコメディ漫画。

編集部・雅が語る 2010年の流行りモノはコレ!
液晶好きとしては、東芝REGZAシリーズの勢いは見逃せません。もともとZシリーズが人気でしたが、昨年末のZ9000の登場以降、さらに加速した感があります（これ、今年の1月に私も買いました）。2009年度のREGZA国内シェアは2位でしたが、今年度は1位を獲得するんじゃないでしょうか。

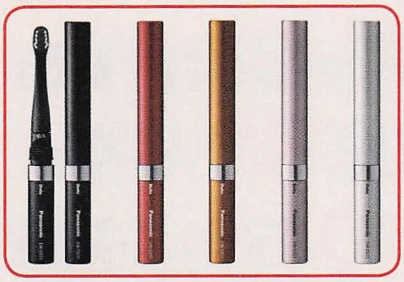
販売数は100万台を超えて年間約370万台まで伸びる勢い！



ポケット ドルツ

・家電　・パナソニック　・オープン価格

コンパクトサイズの音波振動ハブラシ。高さは16cm、グリップ径は2cmと非常にスリムでポーチにもすっぽりと入る。キャップ付きで衛生面の心配もナシ。電動ハブラシ特有の音も軽減され、音量は約51dBに抑えられているという。



2010年4月〜5月といえば この歯ブラシ！

いつでもどこでもお口を清潔に！

時間の節約と磨き残しを少なくして、働く女性に「ランチハミガキのススメ」を提唱している音波振動ハブラシ。まるでマスカラのようなデザインとコンパクト性に加えて、乾電池1本で使える手軽さも注目され、口コミで人気が広がっていった。カラーバリエーションもレッド、ピンク、オレンジなど豊富で、よりコスメチックなルージュカラーも限定販売されている。10月にはついに販売台数100万台を突破した。女性のみならず、男性の利用者も徐々に増えているとか。

2010年 4月

●2日：タイ王国の各都市の中心部を、タクシン派団体が占拠する。10日にはバンコクでタイ政府治安部と衝突。
●10日：ポーランド共和国第三共和国制第4代大統領のレフ・カチンスキが大統領専用機墜落により逝去する。エイヤフィヤトルヨークトル火山の噴火の影響で空港が閉鎖し、各国首脳は氏の国葬を辞退した。
●14日：中華人民共和国青海省玉樹チベット族自治州玉樹県で、マグニチュード6・9の地震が発生（青海地震）。

2010年 5月

●1日：中華人民共和国上海市で「上海国際博覧会」が開幕。10月31日まで行われた。
●11日：イギリスでキャメロン氏が新首相に任命される。
●17日：中華人民共和国河南省文物局が、三国時代の魏の将軍・曹休の墓が発見されたと明らかにした。
●19日：タイでデモ隊に治安部隊が突入し、デモが終結。／宮崎県で流行した口蹄疫問題で、東国原知事が非常事態を宣言。赤松元農林水産大臣が殺処分等の対策を発表する。
●28日：日本でｉＰａｄ発売。

プレイバック 1〜5月を振り返る！

芸能面では、歌手のレディー・ガガの来日が話題に。奇抜なファッションセンスで知られる彼女だが、主にマスコミやネタ画像愛好家にとってのほどよい燃料投下となり、そこそこ大きく取り上げられた。アニメ関連では、“大きなお友だち”向けとして、女児向けアニメ「プリキュア」映画版のオールナイト上映会が都内で行われた。チケットはものの数分で完売。編集部でも「東映始まったな」と賞賛の声が上がっていた。劇場版のBDも、売り上げを伸ばしているようだ。漫画では、「マンガで分かる心療内科」(少年画報社) のコミック化が話題に。「うつ」や「ED」など、あまり公の場では語られないテーマを、文字どおりコミカルに描いたWeb発の人気作品だ。

このように、2010年の上半期は、話題の人物や作品がネットの声を元に商品化したり、大きく取り上げられるケースが多くなってきたというのが1つの特徴といえるかもしれない。　(編集部)

のだめカンタービレ（第24巻）

・コミック　・二ノ宮知子　・講談社
・¥440（税込）

クラシック・ブームの火付け役ともなった、少女漫画のオペラ編。12月13日にはオペラ編および本編の最終巻でもある第25巻が発売された。



タワーチーズバーガー

・食品　・ロッテリア　・10段¥990（税込）

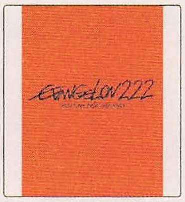
チーズバーガーの段数を好きなだけ追加することができるロッテリアのキャンペーン。通常は10段までだが、インターネット上では30段を追加したという猛者も現れた。



ヱヴァンゲリヲン新劇場版：破 EVANGELION:2.22 YOU CAN (NOT) ADVANCE

・DVD/BD　・キングレコード
・BD：¥6,090（税込）／DVD：¥5,985（税込）

新たな未来を描く「ヱヴァンゲリヲン新劇場版」の第2作目。



ドラゴンクエスト モンスターズ ジョーカー 2

・DS　・スクウェア・エニックス
・¥5,490（税込）

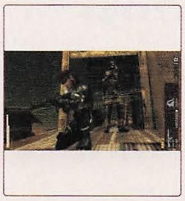
『ドラゴンクエスト』シリーズに登場するモンスターを仲間にして、育成や配合をしていくRPG。



METAL GEAR SOLID PEACE WALKER

・PSP　・KONAMI　・通常版：¥5,229（税込）／DL版：¥4,700（税込）

KONAMIの小島監督が手がける人気シリーズの最新作。11月末現在、販売本数は約82万本を記録。



スターバックス ヴィア コーヒーエッセンス

・食品　・スターバックス
・3本入り¥300（税込）

世界的シアトル系コーヒー店のインスタントコーヒー。味わいは店のものとほとんど変わらない。



編集部・Brosが語る 2010年の流行りモノはコレ！

個人的ヒット商品は「チンしてこんがりから揚げパック」です。今年話題になった（？）「チンしてこんがり魚焼きパック」に続く第2弾で、数ある揚げ物のなかから「から揚げ」を選んだ点がポイント高いですね！　鶏肉を買ってチンするだけで、好物のから揚げが食べられる手軽さが最高です。



一気に日本中に広がったスマートフォンの火付け役

携帯電話とPDA（携帯情報端末）を融合させた携帯端末「スマートフォン」。現在、携帯電話各社がさまざまな形のスマートフォンをリリースしているが、そのブームを引き起こしたのがAppleのiPhoneだ。指でタッチするだけのカンタン操作に、見やすいアイコンやフォント、さまざまなアプリが話題を呼んで大ヒット。新たなプラットフォーム「アンドロイド」や「ブラックベリー」などの先駆けとなった。今後の最新機種情報も目が離せない。



iPhone4

・スマートフォン ・Apple
・料金はプランにより変動あり

アップル社のスマートフォン最新モデル。16GBと32GBの2種類があり、CPUはApple A4 1GHz、メモリは128MB。カラーはブラックとホワイトが同時発売される予定だったが、現在はブラックのみ販売中。



10月で出荷台数は前年比91%増の1410万台を達成

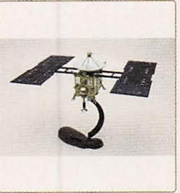
2010年 6月

●2日：鳩山由紀夫が民主党臨時両院議員総会で内閣総理大臣辞任を表明。小沢一郎も民主党幹事長を辞任。
●8日：民主党・菅直人が第94代内閣総理大臣に就任。
●9日：「AKB48 17thシングル 選抜総選挙『母さんに誓って、ガチです』」の開票イベントが、東京・JCBホールで行われた。結果、前回1位だった前田敦子を破り、大島優子がトップ当選を果たした。
●11日：2010 FIFAワールドカップが南アフリカ共和国で開催され、7月11日まで行われた。岡田JAPANは前評判を覆して予選リーグを突破。ベスト16の成績を残す。選手の中では、本田圭佑が無回転シュートによるゴールなどで、日本代表の顔となる。ネット上では「岡田ちゃん、ごめんね」「本田△」などの言葉が流行した。また、ドイツ連邦共和国の水族館にいたタコの「パウル」がドイツ戦や決勝戦の勝敗予想を当てて、「予言ダコ」として有名になった。
●13日：小惑星探査機・はやぶさが、小惑星イトカワの探索を終えて大気圏に突入。オーストラリア連邦のウーメラ砂漠に軟着陸する。はやぶさのこれまでの軌跡と、地球帰還のニュースがネット上で大きな話題になる。帰還の様子は動画配信サイト「ニコニコ生放送」で中継され、約21万人がアクセス。

1/32 小惑星探査機 はやぶさ

・プラモデル ・青島文化教材社
・¥2,100（税込）

小惑星・イトカワからの微粒子を持ち帰り、世界初の小惑星の試料採取に成功したはやぶさのプラモデル。



NEX-5/NEX-3

・デジカメ ・ソニー ・オープン価格

一眼レフカメラと同様の高画質撮影ができるレンズ交換式デジカメ。NEX-5はAVCHD形式1920×1080／60i、NEX-3はMPEG4形式1280×720／30pでハイビジョン動画を撮影可能。



ポテチの手

・グッズ ・タカラトミー ・¥699（税込）

手を汚さずにポテトチップスを食べることができるマジックハンド。ゲームをしているときはもちろん、読書中などにも活用できる。人々の盲点を突く発想で話題となった。



かみちゅ！ Blu-ray BOX

・BD-BOX ・アニプレックス
・¥26,250（税込）

2005年6月から9月の間に放送されていた人気アニメのBlu-ray BOX。完全生産限定で、特製ブックレットなどの特典も多数同梱された。



黒執事（第9巻）

・コミック ・スクウェア・エニックス
・¥590（税込）

「月刊Gファンタジー」で好評連載中のダークファンタジーコミックス。2008年にアニメ第1期が、2010年7月から9月まで第2期が放映された。



巨人の星 劇場版 コンプリート・BOX

・DVD-BOX ・ワーナー・ホーム・ビデオ
・¥15,920（税込）

「巨人の星」劇場公開40周年を記念して、今までに公開された作品をすべて収録。劇場版のDVD化は初。



2010年6月~7月の厳選流行モノ!

■ブブゼラ
南アフリカの楽器。2010 FIFAワールドカップで出場国のサポーターたちがブブゼラを吹いて応援している姿がテレビ中継で話題となり、あっという間に認知された。

■借りぐらしのアリエッティ
メアリー・ノートンのファンタジー小説・「床下の小人たち」を原作とした、スタジオジブリの劇場アニメ。監督は米林宏昌、脚本は宮崎駿と丹羽圭子。興行収入86億円を記録。

■トイ・ストーリー3
ピクサー・アニメーション・スタジオ製作のフルCG長編アニメーション映画第3作目。1996年に公開された第1作目の10年後が舞台で、アンディとウッディをはじめとするおもちゃたちの姿が心を打つ感動の物語。週間ランキングで第1位となった。

■もやしもん（第6巻）
隔週刊雑誌「イブニング」（講談社）で連載している漫画。2007年10月にアニメ化され、今年の7月には実写ドラマ化もされた。

編集部・バイト1号が語る 2010年の流行りモノはコレ!

今年の初めに購入した「巻くだけダイエット」（山本千尋著・幻冬舎刊）です。付属品のバンドを骨盤に巻いた翌日、筋肉痛に襲われて感動！ 身体の固い私でもストレッチがしやすいので巻くのが楽しい。オススメは姿勢矯正の8の字巻きです。ただ、このベルトでやる必要があるのかは不明w

女性誌の付録が進化していく！

エコバッグにポーチ、サンダルなど、女性誌の付録は多種多様だが、ついに美顔器付きの雑誌が登場！ この「スッキリ美顔ローラー」は、12個のゲルマニウムボール付きのローラータイプの美顔器。世界初の2段階3D回転式を採用しており、用途によって2種類の使い方ができるスグレモノ。しかも一般的な美顔器よりも圧倒的に価格が低く、「本の付録」であることからあっという間に人気が広がった。今では女性だけではなく男性もご用達とか。





スッキリ美顔ローラー ゲルマニウムボール12個付き

・雑誌 ・宝島社 ・¥2,980（税込）

ゲルマニウムボールは純度99.999%のゲルマニウム粉を配合。凸凹による美肌トリートメントで肌にハリとツヤを与えてくれる。軽い力でも素早く回転し、顔だけでなく首筋や肩もほぐすことが可能だ。

半年で200万部を売り上げた大ヒットブック！

2010年 7月

●5日：アナログテレビ放送が、16：9サイズのレターボックス放送に移行される。
●6日：はやぶさが持ち帰ったサンプル容器から、微粒子を取り出す作業がスタート。
●10日：つかこうへい死去。
●11日：第22回参議院議員通常選挙が行われ、民主党が惨敗する。参院の民主党が106議席、自民党が84議席になり、与党が過半数に届かないため3年ぶりにねじれ国会となる。新党改革などの政党が立ち上がるきっかけにもなった。／2010年大相撲名古屋場所が開幕する。／2010FIFAワールドカップ南アフリカ大会の決勝戦。オランダ対スペインが行われ、スペインが優勝した。
●12日：タヒチ島やイースター島などの南太平洋で、皆既日食が観測される。
●13日：2000年2月18日に発売されたMicrosoft Windows2000のサポート期間が終了。
●28日：みずがめ座δ南流星群が極大に。
●29日：東京都足立区で、「111歳男性」と見られる白骨化した死体が発見される。この事件をきっかけに、高齢者所在不明問題は全国に拡大。年齢についてもエスカレートしていった。年金詐欺問題へと発展していくことになった。
●31日：第33回隅田川花火大会が開催。例年どおりテレビ東京で生中継される。

プレイバック 6～7月を振り返る！

海外の話題としては、世界最大級のレイブ「ラブパレード」の死傷事故が世界中の音楽ファンに衝撃を与えた。原因は将棋倒しによるものと見られているが、全27台のカメラを導入して、YouTubeやUstreamで世界中のファンに向けて音楽を配信するという夢のような企画が、逆に悲しいニュースを伝える結果となってしまった。国内外を問わず盛り上がったのは、やはり「2010 FIFAワールドカップ」だろう。日本代表の予選突破という快挙はもちろんのこと、南アフリカ共和国の地元サポーターによる楽器「ブブゼラ」の騒音も話題に。ワールドカップの間は大手量販店でも販売されていたが、めっきり見かけなくなった。「意外と大きいので取り扱いに困る」とは購入者の弁。なお、日本の芸能界では、本年に大ブレイクを果たしたAKB48が、「AKB総選挙」を行った。その結果、大島優子が1位を獲得してAKBの顔に。今後の彼女たちの活躍からも目が離せない！ （編集部）

フリクリ Blu-ray BOX

・BD-BOX ・スターチャイルド
・¥15,750（税込）

ガイナックスのオリジナルアニメ。2000年からOVAとしてリリースされ、2005年にDVD-BOXが発売。Blu-ray化にあたり、ブックレットも封入。



けいおん!!（第1巻）

・DVD/BD ・販売元：ポニーキャニオン／発売元：TBS・桜高軽音部 ・BD（初回限定生産）：¥8,400（税込）／DVD：¥6,300（税込）

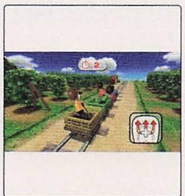
2010年4月から放送された「けいおん!!」第2期のBD&DVDで全9巻。女子高の軽音部で活動している女子グループを繊細かつ丁寧に描く。



Wii Party

・Wii ・任天堂 ・¥4,800（税込）

家族や友だちと一緒にいろいろなミニゲームで遊べるパーティゲーム。発売後もじわじわと売り上げ本数を伸ばしており、11月末には約120万本の売り上げを記録している。



ハリナックス（ハンディタイプ）

・オフィス用品 ・コクヨ ・¥1,155（税込）

針を使わずに紙の束を綴じることができる「針なしステープラー」。片手だけで力を使わずに使用可能。カラーバリエーションは5色。



イナズマイレブン3 世界への挑戦！！ スパーク／ボンバー

・DS ・レベルファイブ ・¥4,980（税込）

大人気サッカーRPGの第3弾。累計110万本以上が出荷されており、アニメも人気となった。



フリクションボール ノック

・オフィス用品 ・パイロット
・¥241（税込）

ボディ後部の専用ラバーでこすることで書いた文字を消すことができる「消えるボールペン」。現在、色鉛筆やカラーペンも発売中。



編集部・アラケンが語る 2010年の流行りモノはコレ！

現在、我が家ではヒートテックのステテコが大ブーム。座り仕事で腰を痛めてから、冬の寒さで痛みがぶり返す嫌なクセがついてしまっているのですが、恥をしのんでステテコをはき始めてから毎日快調！ そもそも上半身には何枚も着こむのに下はジーパン1枚だなんておかしいのですよ。



約29年の歴史を持つアイスが例年以上の爆発的人気に！

今年の一文字に「暑」が選ばれるほどの猛暑だった2010年。少しでも暑さをしのぐために、冷却マクラや冷却シートなどが次々と登場した。そのなかで、最もヒットしたのは、やはり食べることで手軽に涼を得られるアイスだろう。赤城乳業の「ガリガリ君」は販売数が例年を大きく上回り、コンビニはもちろんスーパーでも品薄状態が続いた。しかも生産量が追いつかず、公式サイトで「品薄状態についてのお詫び」を掲載するほどだった。なお、売り上げ本数は年間累計で過去最高となる3億本を超える見込み。

猛暑特需により夏場は品薄になる店が続出！

ガリガリ君

・食品 ・赤城乳業 ・¥63（税込）

1981年に発売され、「日本の夏の風物詩」として人気のあるアイス。2011年1月11日からは、『モンスターハンターポータブル3rd』とコラボレーションした「ガリガリ君ハチミツレモン」（特別パッケージ仕様）が発売される。



2010年 8月

●5日：全国177地点で猛暑日を観測。翌日は北海道の北見市や帯広市でも猛暑日を記録。／チリ共和国アタカマ州コピア近郊にあるサンホセポ鉱山で、男性作業員33名が閉じ込められるコピアポ鉱山落盤事故（チリ落盤事故）が発生。世界中の注目が集まる。

●6日：広島原爆の日に毎年行われる平和祈念式典に、初めてアメリカの公式代表（駐日大使）が参列する。

●7日：第92回全国高等学校野球選手権大会が開催。「夏の夢、今、走り出す」が今年のキャッチフレーズに。興南高等学校が、沖縄県で初の甲子園優勝を飾る。

●9日：福岡県北九州市にある勝山公園で、長崎原爆の日原爆犠牲者慰霊平和祈念式典が行われる。

●15日：全国戦没者追悼式が行われる。菅内閣の全官僚が靖国神社に参拝せず。／新潟県胎内市で竜巻が発生。

●18日：イラク共和国に駐留していたアメリカ軍の戦闘部隊が、すべて撤退完了する。

●19日：富山市ファミリーパークで、5羽のフンボルトペンギンが死亡。猛暑による脱水症状が原因とみられる。

●21日：山本小鉄死去。元プロレスラーで、引退後はレフェリーとして活動。

●28日：梨本勝死去。レポーターとして活躍。／秋田県大仙市で、第84回全国花火競技大会が開催。今年で100周年を迎える。

会長はメイド様！（第11巻）

・コミック ・藤原ヒロ ・白泉社 ・¥420（税込）

「月刊LaLa」で連載中の少女漫画。メイド喫茶でアルバイトをしている生徒会長・鮎沢美咲の学園生活をコミカルに描く。アニメ化もされた。



サマーウォーズ Blu-ray スタンダードエディション

・BD ・バップ ・¥5,040（税込）

アニメ映画「時をかける少女」を手がけたスタッフによる完全オリジナル劇場アニメのBlu-ray版。3月には限定生産版が発売されている。



ヘビーローテーション

・CDシングル ・AKB48 ・¥1,600（税込）

「会いに行けるアイドル」をコンセプトとするAKB48の第17弾マキシシングル。「第2回AKB48選抜総選挙」で見事1位を勝ち取ったチームKの大島優子がセンターを飾っている。



モンハン日記 ぽかぽかアイルー村

・PSP ・カプコン ・¥3,990（税込）

『モンスターハンター』シリーズに登場するサポートキャラクター・アイルーたちと遊んで、耕して、狩ったりして、楽しいアイルーライフを体験。50万本以上を売り上げた。



かおりムシューダ（引き出し・衣装ケース用／クローゼット用）

・家庭用品 ・エステー ・オープン価格

洋服を着るたびに洗い立ての香りを実感できる、香りつきの防虫剤。「やわらかフローラルの香り」と「フレッシュソープの香り」がある。



PARM（パルム）

・食品 ・森永乳業 ・¥180（税込）

なめらかなアイスクリームを、柔らかな口どけのチョコレートでコーティングしたアイスクリームバー。2005年に発売され、2009年12月に1本売りが登場し購入層が広がった。



2010年8月～10月の厳選流行モノ！

■カップヌードルごはん

電子レンジ調理専用の即席カップライス。「カップヌードルごはん」と「カップヌードルごはんシーフード」の2種類がある。近畿地区で先行発売されたが、販売計画を大幅に上回る注文が入ったために、発売からわずか4日の8月20日で一時販売休止。27日から「カップヌードルごはん」のみ販売が再開されているが、「～シーフード」の販売再開の時期はいまだ未定となっている。

■具入りラー油おむすび

8月3日から全国のファミリーマートで販売され、1週間で200万個を売り上げた大ヒットおにぎり。9月4日に発売を一時休止。同月14日から内容をリニューアルした「韓国風味付海苔具入りラー油おむすび」が販売された。

■ファイナルファンタジーXIV

スクウェア・エニックスからリリースされたMMORPG。windows版が9月30日からサービス開始。

編集部・てっしんが語る 2010年の流行りモノはコレ！

エースコックの「JANJANソース焼きそば」が個人的に大ヒット！ ソースを練り込んだ麺とソースとの組み合わせが、これほど合うとは思わなかった。個性的な縦型形状や変なネーミングも、わかりやすくてマーケティング的に大成功。しばらくはペヤングとのローテーションが続きそう。

2タイトルあわせて約450万本を販売！



新たなポケモンたちが登場する完全新作！

「ポケットモンスター」と呼ばれる不思議な生き物をパートナーにして「ポケモントレーナー」になり、ほかのトレーナーとバトルを繰り広げるRPG。新たな舞台イッシュ地方では、登場する100種類以上がすべて新ポケモン。『ポケモンブラック』と『ポケモンホワイト』では登場するポケモンなどが異なる。発売約2カ月で合計450万本を突破した。

ポケットモンスター ブラック・ホワイト



・DS ・発売：(株)ポケモン／販売：任天堂 ・各¥4,800（税込）

1996年にゲームボーイで発売されて以来、ゲームだけではなくテレビアニメや劇場版アニメ、カードゲームなどさまざまなメディアミックスが展開されている。海外でも大人気で、『ドラクエ』『FF』に並ぶ日本のRPGの代表作。

2010年 9月

●7日：中国漁船が、日本の領海である沖縄県尖閣諸島付近で違法操業。その後、日本の海上保安庁の巡視船に衝突する事件が起こる（尖閣諸島中国漁船衝突事件）。
●11日：谷啓死去。
●16日：東京ゲームショウ2010が開催。ビジネスデイが16日と17日、一般公開が18日と19日に行われた。動員数は20万人を突破。
●24日：尖閣諸島中国漁船衝突事件の中国人船長が、処分保留で釈放される。政府の対応に批判が高まる。

2010年 10月

●7日：大沢啓二死去。野球解説者として活躍。
●11日：将棋ソフト「あから2010」が、プロ棋士の清水市代女流王将を破る。
●13日：コピアポ鉱山落盤事故で閉じ込められた作業員33人が、全員救出される。事故から68日経過していた。当初の予定では救出は「クリスマスイヴ前後」とされていたが、かなり早まった。世界中が祝福ムードに包まれる。
●30日：野沢那智死去。「スペースコブラ」のコブラ役など。

プレイバック 8～10月を振り返る！

2010年の夏は「猛暑」があらゆる話題の中心だったといって過言ではない。アイスやビールが爆発的に売れたことは周知の事実だが、それにあわせて（？）下痢止め薬が売れたという噂も。そのほか、耐暑関連のグッズとして、プレミアムウォッシュスーツ（AOKI）といった「まるごと洗えるスーツ」が登場した。また真偽の程は定かでないが、日傘をさす男性＝日傘男子というジャンルも誕生したとかしないとか。エアコンも例年にないほど売れたので、家電業界は今頃ホクホク顔のはず？ そんななかで発売した『ポケットモンスター』の最新作『ブラック』と『ホワイト』は、新種のポケモンが大量に登場することがウリとなり、老若男女のゲームユーザーの間で話題となった。10月に入ると、タバコが大幅に値上げされて、愛煙者の財布には大打撃。ひとまず、8～10月は消費者がお金をたくさん使った（使うハメになった）期間であることは間違いない。 （編集部）

けいおん！（第4巻）

・コミック ・かきふらい ・芳文社

人気アニメ「けいおん！」の原作4コマ漫画の最終巻。コミックス発売の次の日に、アニメが最終回を迎えたことも大きな話題となった。



「けいおん!!」イメージソング 平沢唯

・CD ・平沢唯（CV：豊崎愛生）・ポニーキャニオン ・¥1,365

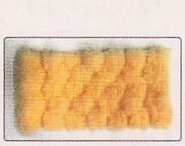
上記コミックス＆アニメの主人公平沢唯のマキシシングル。オリコンチャートでシングル5位を記録した。



クイックルワイパー ふわふわキャッチシート

・家庭用品 ・花王 ・オープン価格

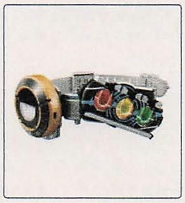
"驚異の吸収力"がウリのフロアワイパー用シート。掃除しにくい凸凹面のホコリや髪の毛などをキャッチできる実用性で大ヒットした。



変身ベルト DX オーズドライバー

・ホビー ・バンダイ ・¥6,825（税込）

特撮ヒーロー「仮面ライダーオーズ」の変身ベルト。ターゲット層である子供はもちろん、特撮ファンの大人にも大人気で品切れ続出。



学園黙示録 HIGHSCHOOL OF THE DEAD BD & DVD（第1巻）

・DVD/BD ・ジェネオン・ユニバーサル
・BD：¥6,825（税込）／DVD：¥5,775（税込）

襲い来る死者たちに立ち向かう高校生を描く人気アニメのDVD&BD。



藤原さんちの毎日ごはん

・書籍 ・主婦と生活社 ・¥980（税込）

アメーバブログでカリスマ的人気を誇る「藤原家の毎日家ごはん」の書籍版。月2万円で豪華なおかずが作れる便利なレシピが満載。



編集部・飯塚が語る 2010年の流行りモノはコレ！
個人的な注目は、PC用の液晶モニターです。今まで液晶モニターは安価なTNパネルを使って、24インチ￥20,000といったお買い得なものが主流でしたが、最近では高価なIPSパネルを使っているのに24インチで￥20,000台というものも出てきました。この流れには2011年も注目したいですね。

2010年11月〜12月といえば この商品！

米粉が使えるパン焼き器がメガヒット



日本の米は世界一！ 米粉でパンを作ろう

家にある米を使って、手軽にパンが作れるホームベーカリー、それが「GOPAN」。洗った米と水、そして砂糖、塩、ショートニングを入れると約4時間でお米パンができあがる。米以外にも小麦を使ったり、ジャムやモチを作ったりすることが可能だ。公式サイトには管理栄養士・赤堀博美さんによるオリジナルレシピが掲載されており、さらに日本各地の米どころも紹介されている。注文が殺到しており、メーカーの生産が追いつかない状態で、現在注文を一時見合わせている。

GOPAN

・家電 ・サンヨー ・オープン価格

米パンは小麦パンに比べて水分含有量が高く、しっとり・もちもちした新しい食感を味わえる。カロリーも低めで、健康志向に対応。サイズは縦354mm×横278mm×奥行き387mm、質量11kg。カラーはホワイトとレッド。



2010年 11月

●1日：非公開となっていた尖閣諸島中国漁船事件の衝突時の動画が、那覇地検により6分50秒に編集され衆参予算委員会の一部の議員に公開。
●4日：YouTubeに、尖閣諸島中国漁船事件の衝突時の動画が流出。sengoku38のハンドルネームが有名に。
●10日：第五管区海上保安本部の男性海上保安官が、「尖閣諸島中国漁船事件の動画は自分が流出させた」と名乗り出る。ネット上では、男性を擁護する声が多くあがる。

2010年 12月

●7日：11月25日の早朝、暴行を受けて頭部と顔面を負傷した11代目市川海老蔵が記者会見を行う。無期限の歌舞伎出演自粛を発表。
●13日：反対意見もあるなか「青少年健全育成条例」の改正案が都議会総務委員会で賛成多数で可決。
●15日：齋藤智裕（水嶋ヒロ）による著作「KAGEROU」発売。話題性もあり、ベストセラーに。／さかなクンが京大チームとともに絶滅したはずのクニマスを発見と報じられる。

劇場版 機動戦士ガンダム 00 -A wakening of the Trailblazer-

・DVD/BD ・バンダイビジュアル ・DVD…¥6,300（税込）／BD（通常版）…¥7,350（税込）／BD(COMPLETE EDITION)…¥10,500(税込)

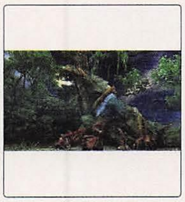
9月に上映され、「ガンダム」シリーズにおいても19年ぶりに完全新作となった劇場版アニメのDVD&BD。



モンスターハンターポータブル 3rd

・PSP ・カプコン ・¥5,800（税込）

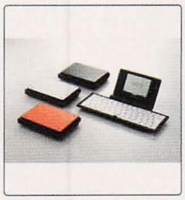
『MHP2G』から約2年ぶりとなる、PSP版『モンハン』の最新作。6日で出荷本数200万本を達成した。



デジタルメモ「ポメラ」

・デジタルツール ・キングジム ・¥20,790（税込）〜¥39,900（税込）

2秒で起動するなど「メモをとる」ことに特化したデジタルツール。「機動戦士ガンダム」とのコラボレーションモデルもある。



さまざまな「液晶テレビ」

・家電

12月からエコポイントが半減する（37V型なら17,000点が8,000点に）ことで駆け込み需要が高まり、家電電気店は家族連れであふれ返った。写真はパナソニックのビエラ。



鋼の錬金術師（第27巻）

・コミック ・荒川弘 ・スクウェア・エニックス ・¥450（税込）

「月刊少年ガンガン」で、2001年8月号から連載されていたダークファンタジーがついに完結。累計発行部数は約5,000万部を突破している。



涼宮ハルヒの消失

・DVD/BD ・角川映画 ・京都アニメーション ・DVD 通常版…¥6,930（税込）／DVD 限定版…¥7,980(税込)／BD 通常版…¥8,400(税込)／BD 限定版…¥9,450（税込）

原作・谷川流の人気アニメ「涼宮ハルヒの憂鬱」の最終回から続く劇場版アニメ。高い完成度で話題に。



2010年11月〜12月の厳選流行モノ！

■Kinect（キネクト）
11月20日にマイクロソフトから発売された、コントローラーを使わずにジェスチャーや音声認識でゲームをプレイできるXbox 360専用のデバイス。

■よつばと！（第10巻）
「月刊コミック電撃大王」（アスキー・メディアワークス）で連載されている、あずまきよひこによる漫画。いつも元気いっぱいな女の子・よつばを中心に、何気ない日常生活がコミカルに描かれる。

■ハリー・ポッターと死の秘宝 PART1
イギリスの児童文学「ハリー・ポッター」シリーズの完結編の実写映画版。11月19日から、全編3Dで上映される。PART2は2011年7月15日に日米同時公開予定。

■侵略！ イカ娘（第8巻）
「週刊少年チャンピオン」（秋田書店）で好評連載中の、安部真弘によるコミックス。今年の10月にはアニメ化され、一気に知名度が上がった。12月24日にBD&DVDも発売。

編集部・まっつが語る 2010年の流行りモノはコレ！

個人的にヒットした（している）のは、セブンイレブンで売っている「焦がしバターの甘食風ケーキ」。甘食風と書いていますが、味、風味はマフィンケーキに近く、甘さ加減も絶妙。そして焦げ目の香ばしい風味が加わっていてマジうまい。小腹が空いたときにピッタリな適度な大きさもグッド。



2011年は〃ゆずグッズ〃が流行するといいな♪

ゆずポンの2010年はどうだった？

●2010年はグラビアに加えてプロレスに挑戦するなど大活躍の一年でしたね。

ゆずポン：ありがとうございます。グラビアとプロレスの両立は本当に大変ですね。プロレスを始めてから、食欲がものすごい出てきてるんですよ。カラダづくりのために食べるというよりも、単純にお腹が減って動けなくなるんで。プロレスはまだデビューしたばかりですし、「二戦目以降」がとても重要だと聞いています。二足のわらじは大変ですけど、わたしだからこそやれることだと思ってがんばります。

●今回の特集のなかで、「これは！」というものはありましたか？

ゆずポン：ゲルマニウムローラーですね。これは欲しい！　わたし、こういう付録大好きなんです。よく、ポーチとかが付いてくる雑誌ありますよね。ブランドとコラボしている付録もあって、すごく楽しいです。でも最近は数が多すぎてどれを買ったらいいかわからない（笑）。

●いま、ゆずポンが一番欲しいものってなんですか？

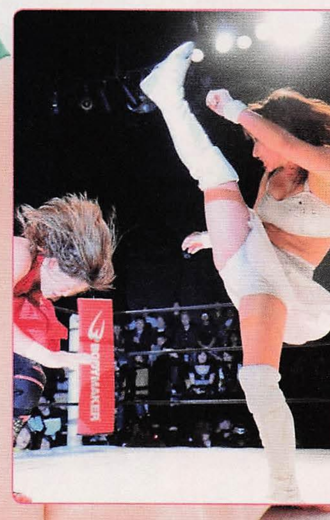
ゆずポン：デジタル関連には疎いのであまり詳しくないんですが、ビデオカメラが欲しいです。自分のフォームを撮影して、もっとカッコよく見えるような立ち回りを目指したくて……。あ、プロレスの話ですよ（笑）。

●年末年始にやりたいことはなんですか？

ゆずポン：今年は本当に忙しかったので、家族に会いたいです。実家に帰ってゆっくりしたいですね……でも、筋トレは欠かせないんですけど。そういえば、流行といえば、柚子のグッズって流行ってきてる気がしません？　……あ、冬だからか（笑）。2011年は柚子のグッズが流行するといいですねえ。みなさん、そのときはぜひわたしをイメージキャラクターにしてくださいね！

愛川ゆず季

あいかわ・ゆずき。身長157cm、バスト100cm、ウエスト60cm、ヒップ89cm。愛称はゆずポン。グラビアアイドルでありながらプロレスラーとしても活動中。2011年2月6日には、新木場1stリングにて「ゆずポン祭2」が開催！





2010年総ざらい

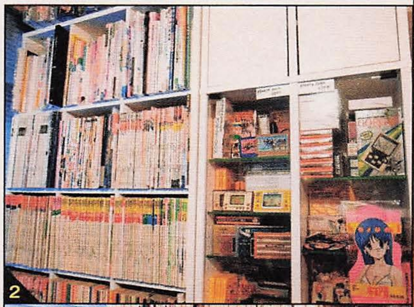
エンタメPUSH 2

アナタの積み□□教えてください!!

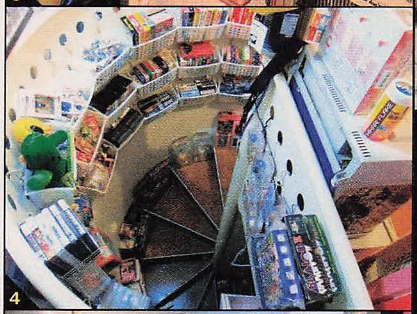
「積みゲーは罪ゲー」そんな言葉を聞いたことはありませんか？　ここでは2010年、いろんなものを積んでしまった人たちに、その数々を紹介してもらいます。さあ、消化できるのはいつの日か!?

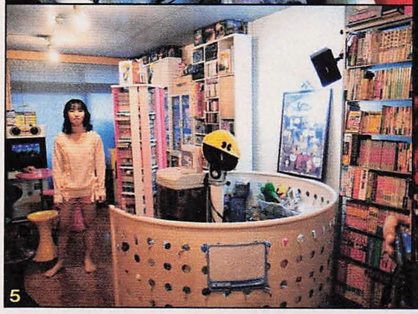
事務所のスペースが私物でどんどん狭くなってしまいました

①青い「ゲーム＆ウオッチ」は、激レアの「クリスタルスクリーン」！　②ゲーム雑誌もぎっしり。　③なつかしの㊖ファミコンもコンプ！　④部屋の階段までゲームソフトやグッズでいっぱい。　⑤手前にはマンガが並べられた本棚も。


2


3


4


5


1

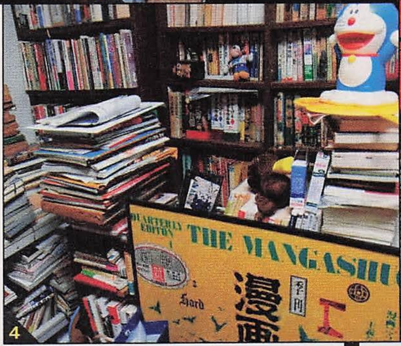
お邪魔したのはゲームなどのコレクターとして知られるアイドル・杏野はるなさんの事務所。ここが彼女のコレクション置き場となっている。ゲーム雑誌やゲームソフト以外にも、ゲーム＆ウオッチ系のミニゲームが約100個、フィギュアが約200体、テレカが約500枚……などなど盛りだくさん。そんな彼女が今年加えたコレクション数は約80個。どれもフリマなどで購入した掘り出し物なのだが、遊ばずに積んでいるのは約30個だという。「やっぱり見るだけじゃなく、触って遊んでこそ価値があると思うので、できるだけ積まないように心がけています。積んでいるのは保存用に買ったもので、使用するぶんはちゃんと別にあるんですよ（笑）」

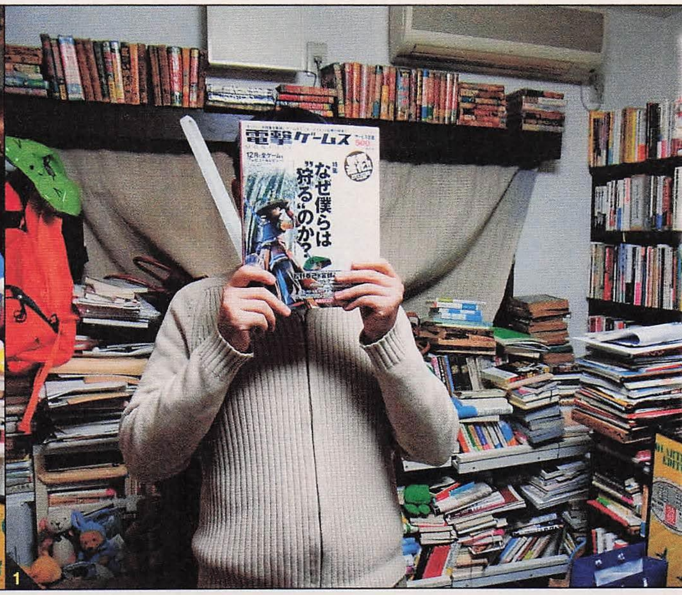
所有ゲーム雑誌	約1,500冊
所有ゲームソフト	約3,000本
2010積みグッズ	約30個

アイドル **杏野はるな** さん（22歳）

貸本を集めていたらこうなりました







①部屋の四方の壁から床まで、本が山積み。雪崩を起こさないか心配。 ②古書店で見つけて衝動買いしたプレミア写真集。¥5,000で購入したが、未開封。 ③カバーなしを¥3,000で見つけて安い！ と思わず購入したが、同じものがすでに…。これもよくあることらしい。ちなみにカバーありは¥10,000！ ④下に見えるポスターは¥100,000！

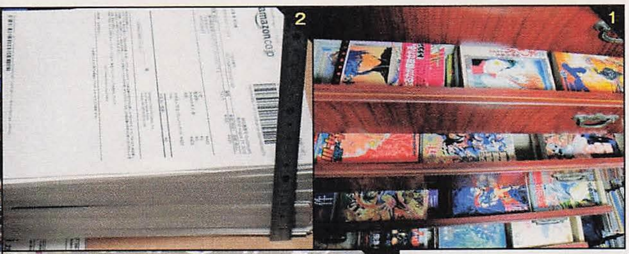
所有古本数	約**7,000**冊
所有音楽CD	約**2,000**枚
2010積み古本	約**270**冊

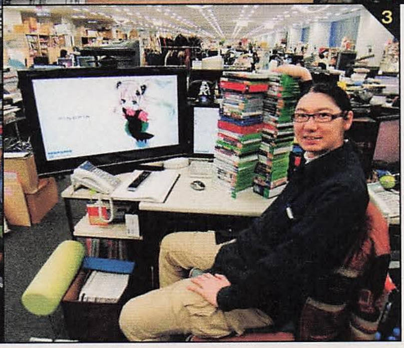
フリーライター 山川英樹さん（40歳）

昔懐かしい貸本を中心に集めている山川さん。今、自宅にある古本は約4000冊だが、それ以外にも実家に約3000冊あるという。そんな彼が2010年に買った古本は約300冊。家のスペースが狭くなってきたので、その大半が職場に置いてあるという。「家人にはもう買うなと言われているので、内緒で職場に置いているんです」と話す。なお、その300冊のうち、読んだのはわずか30冊。「買うと満足しちゃうんですよね。貸本の歴史を研究しているので、その資料に、と言い訳しつつ、買っちゃうんですよ」と、明日も古書店めぐりを予定する山川さんだ。

自宅の3部屋がこの状態です







①タンスの中も有効活用。服の代わりにコミックがぎっしり。 ②2010年1年分のアマゾンの明細書。約400枚あるという。複数個買っても1回の買い物では1枚なので、実際に購入した個数は約1000個。 ③ゲームは職場ですることが多いので、会社に置いてあることが多い。これ全部が積みゲー。 ④今にも崩壊しそうな積み方。こんな部屋が3部屋あるそうだ。

所有コミック	約**6,000**冊
所有DVD	約**1,600**枚
2010積みゲー	約**60**本

編集者 田中雅邦（37歳）

電撃ゲームス編集部員の田中雅邦は、自宅の3部屋が上の写真のように物であふれているという。一番多いのはコミックだが、これはほとんど読んでいる。消化しきれていないのは、アニメのDVDとゲームが多い。DVDはテレビで放送されたアニメを収録しているものが多く、一度見ているので保存用に買うという。そのため、基本的にあまり見ないそうだ。もっとも積んでいるのはやはりゲーム。さわりだけプレイしたところで新作を買ってしまうため、どんどん積まれてしまうと語る。今年は仕事が忙しかったので、例年より積み率が高い、とのことだ。

データよりディスクにこだわる





①音楽CDとDVDなどを並べた本棚。よく見ると、封を開けていないものが。 ②まだ鑑賞していないDVDソフト。映画を消化するのは時間がかかる。 ③もう1つの趣味のスポーツカードの入っていた缶。家族に捨てろと言われているそうだ。

所有音楽CD
約2,000枚

2010積みCD&DVD
約50枚

中沢さんはCDとDVDの収集が趣味。学生時代から月10枚以上のペースで購入している。ダウンロード販売が盛んになった今も、ディスクで買うことにこだわる。「手元に実物が欲しい」のだそうだ。ipodや携帯で音楽を聴く人が増えている現在、この光景も減少していくのだろうか。

会社員 **中沢賢治**さん（35歳）

制作ペースが追いつきません





①結婚を機に1/3、子供が生まれてさらに1/3とコレクションを整理したため、今は約50体にとどまる。 ②今年の積みプラモデル。メインはガンプラだ。 ③同じものが2つ…ではなく、1つは限定版のクリスタルバージョン。

所有プラモデル数
約50体

2010積みプラ数
13本

以前は1部屋すべてガンプラと食玩フィギュアで埋め尽くされていたが、結婚などでかなり整理。現在でも月1～2個プラモデルを購入しているが、独身時代と違い自由な時間が減ったため、制作ペースは落ちている。大木さんは「きっと1部は5年後もこのままの気がします」と苦笑していた。

自営業 **大木悟**さん（29歳）

編集部員の積み□□を聞きました

ここでは電撃ゲームスの編集部員に、今年積んでしまったものを聞いてみました！ 人それぞれにいろんなものがありますが、読者のみなさんが積んでしまったものはなんですか？

積み切手↓100枚

買った切手を、集めた切手の上に無造作にほおり投げていました。そのうちノリがくっついてしまい、1つの塊になって涙目に……。（てっしん）

積みタバコ→15カートン

10月の値上げ前に、賞味期限を考えて控えめに15カートン購入。しかし、すでに残り7カートン。もっと積んでおけばよかった……。（石丸）

積みXbox360ソフト→30本

一所懸命プレイしているけど、消化が追いつかない！ その理由は子供ができて家ゲーができなくなったこと。会社でしかゲームができなくなったので、消化率が落ちました。あ、もちろん仕事プレイですよ！（飯塚）

積み納豆のカラシ小袋↓推定500個

納豆好きだけどカラシは入れないので、タッパに溜めていったら山盛りに。下のほうは茶色く変色してました。（アラケン）

積みデアゴスティーニ「大草原の小さな家」DVD→4枚

嫁がファンで買ってきて、絶対見なさい！ との指令が。まだ4枚だけど、全68号まで出るらしい。恐ろしい…。（じゅし）

積みアイドルCD→100枚

100枚のうち、50枚はAKB48のシングルCD。ちなみにAKBは今年、シングルCDを5枚出しています。家にはそれぞれが10枚ずつあります…。（男塾先輩）



TV **STAR DRIVER 輝きのタクト**

MBS・TBS系列局にて毎週日曜夕方5時から好評放送中。PCでは「GyaO!」や「バンダイチャンネル」、モバイルでは「アニメモビ」でも配信されている。

日本の南方に浮かぶ緑豊かな島「南十字島」を舞台に繰り広げられる、ロボットのバトルと青春群像劇が見事に融合した新感覚アニメ。BD／DVDの第1巻は2011年1月26日に発売予定で、初回限定版に同梱される特典CDには気多の巫女（戸松遥）が歌う劇中歌「モノクローム」を収録。また、4月10日に行われるプレミアイベントへの参加応募券も付属する。

ニチ・ケイト／イヴローニュ役

小清水亜美

（写真左）

ぷろだくしょんバオバブ所属。「狼と香辛料」ホロ役をはじめとしたさまざまな役で活躍中。先日は舞台にも出演するなど演技の幅を広げている。「STAR DRIVER」では、主人公たちのクラスの委員長であり、綺羅星十字団の幹部でもあるニチ・ケイト役を演じている。

×

ワタナベ・カナコ／頭取役

新名彩乃

（写真右）

VIMS所属。アニメ作品のほか、『Memories Off』シリーズなどゲームへの参加も多数。先ごろPS3『うみねこのなく頃に〜魔女と推理の輪舞曲〜』（マモン役）が発売された。本作では女子高生にして大富豪の人妻、そして綺羅星十字団の幹部でもあるワタナベ・カナコを好演。



INTERVIEW

「中の人」は意外と仲よし？ 綺羅星十字団幹部が語る作品のウラ側！

独特のトガッた世界観に役者陣もちょっと混乱!?

――「STAR DRIVER 輝きのタクト」で謎の秘密結社・綺羅星十字団の幹部役を演じるおふたりにお話を伺います。まずはそれぞれの役柄について教えてください。

新名 カナコは高校生で人妻という、ちょっとムフフな感じでオイシイ役ではありますけど、演じるのは難しいですね。

小清水 ケイトは一見するとダークな印象ですが、演じていくうちに、ただ不器用な子なのかもと思うようになりました。

――学校でのケイトとカナコの座席は、主人公のタクトを挟んで前後というご近所さんです。おふたりは収録でもよくご一緒に？

小清水 ケイトとカナコとのやりとりは序盤からありますが、どっちも「折れない性格」なので、犬猿の仲に見えますよね。

新名 ケイトが「常識人」でカナコが「非・常識人」といった感じ。カナコの突飛な行動をケイトがズバズバ指摘するんだけど、カナコはまったく動じないというか。

小清水 アニメのなかではそんな2人ですが……現実の私は彼女（新名）のことがすごい好きなんですよ！

新名 ふふ。愛されてますね。気がつくと目が合ってたり。

小清水 実は前々から共演してみたいと思ってたんです。作中では、同じ綺羅星十字団のメンバーでも、仲がいいとは言い切れない関係ですけど。

新名 中の人は仲がいいよ！（笑）

――「銀河美少年」「綺羅星」といった独特なフレーズや派手な演出が際立つ作品ですが、役にすぐ入り込めましたか？

新名 ……入っていけませんでした（笑）。

小清水 難しいよね〜。

新名 カナコの高校生としての顔と綺羅星十字団としての顔の変化、同世代の使用人であるシモーヌたちへの接し方、それと設定そのものの複雑さとか……最初はどう演じ分ければいいのか悩みました。ストーリーが進むにつれて彼女の戦う動機が見えてきて、ようやくつかめた感じです。

小清水 ケイトは優等生と綺羅星十字団の幹部という、相反する面を持つキャラクターなので、その演じ分けに悩みました。彼女は「綺羅星！」という綺羅星十字団の挨拶を、仮面を付けない状態で行う場面が多いんですが、どの程度の力加減でやればいいのかも悩みました。唐突にキャラが変わるので、うまく切り替えられないとつい笑い出しそうになっちゃうし（笑）。

――最後に、今後の見どころと意気込みをお願いします。

小清水 主人公のタクトたちはもちろん、綺羅星十字団の各チームの内部で何が起こっていくのか、といったところも見逃せない点になるのではないかと思います。

新名 ストーリーが核心に迫っていくなか、カナコはどう立ちまわるのか。視聴者の方が「まさか！」というような展開が必ずありますので、ぜひぜひ楽しみにしていただければと思います。特にあの子が……。

小清水 おっと、ネタバレしないで（笑）。みなさん、期待していてください！

新名 次の収録もがんばろうね!!

GAME **ゲーム版は南十字島で青春を謳歌！ オリジナルストーリーが展開**

「STAR DRIVER」のゲーム版では、プレイヤーはひとりの生徒となって、南十字島での学園生活を楽しむことができる。仲間と友情を育むもよし、恋愛に精を出すもよし、綺羅星十字団に入団するもよし！ なお、本作を予約すると、本作の声優陣が出演するミニドラマなどを収録した特典ディスクが付属する。



『STAR DRIVER 輝きのタクト 銀河美少年伝説』

●PSP ●AVG ●2011年3月3日発売予定 ●¥5,229（税込） ●バンダイナムコゲームス

注目のニュースはコレ！

年末年始もアニメ三昧！ 年越しアニメヘッドライン

秋クールのアニメは続々とエンディングを迎えたが、冬休み中もアニメの特番やイベントが目白押し。まず、年越し特番といえば「NHK紅白歌合戦」だが、2回目の出場を決めた水樹奈々はアニメファンなら必見だろう。また、毎年恒例になった「キングラン アニソン紅白2010」がスカチャンHDで放送決定。こちらも五條真由美や太田貴子など、アニソン好きにはたまらない一夜を演出してくれそうだ。また、正月はアニメを一気見するチャンス。次のページでアニメ座談会にゲスト参加している脚本家・榎戸洋司氏の代表作「フリクリ」のブルーレイ版や、「serial experiments lain」のリマスタリングブルーレイBOXなど、名作がお手頃な価格で発売中なので、これを機にチェックしてみてはいかがだろうか。そして新年を飾る年賀状は、「mixi年賀状」でマイミクにアニメキャラが描かれた年賀状を送ってみるのもいいかも？ 2011年のラインナップは、「ヱヴァンゲリヲン」「あそびにいくヨ！」「黒執事Ⅱ」に加えて、今回の記事でクローズアップしている「STAR DRIVER 輝きのタクト」など華やかなアニメキャラの絵柄がズラリ。なお、1月開始のアニメもお忘れなく。「君に届け 2ND SEASON」や「放浪息子」など、話題作が多数。この冬もアニメの話題は尽きることがなさそうだ。





シャアの再来が駆る赤い彗星！

真紅のMS「シナンジュ」は、ネオ・ジオン残党の首魁、フル・フロンタルの専用機。彼の二つ名である「赤い彗星」はepisode2のタイトルにもなっている。

運命に翻弄される人々の行く末は

MS「ユニコーン」を駆る主人公のバナージと、反政府組織「袖付き」の要人であるヒロインのオードリー。戦う宿命を背負った2人の物語から目が離せない。



BD & DVD

機動戦士ガンダム UC Blu-ray Disc episode1～3 スペシャルセット

●2011年3月18日発売（予約の受付は2011年1月19日まで） ●¥17,220（税込） ●バンダイビジュアル

ガンダム最新作「機動戦士ガンダムUC（ユニコーン）」。シリーズの第3作目にあたる「ラプラスの亡霊」の劇場上映と有料配信は2011年3月5日から開始予定で、BDとDVDは3月18日に発売予定だ。またBD版は、第1巻から第3巻までが特製BOXに収納されたスペシャルセットも発売決定。こちらは受注生産方式なので予約をお忘れなく。

PICK UP!

スペシャルセットはウェブサイトにて予約受付中！

特製BOX（右の写真）が付いてくるスペシャルセットは、プレミアムバンダイ（http://p-bandai.jp/）とドットアニメ（http://www.dot-anime.com/）の両サイトで予約受付中。予約受付の締め切りは2011年1月19日までとなっているので忘れずにチェックしよう。ちなみに、episode3単体での価格は、DVD版が¥5,040（税込）、BD版が¥6,090（税込）となっている。



QTVビデオ広報部・えなの

ケータイ動画人気ランキング



はじめまして！ QTVビデオ広報部のセクシー♥えなです☆ 今回はみんなにケータイ動画のランキングと愛をお届けするからよろしく♪

● 2010年11月の視聴ランキング

1	化物語	6926P
2	君に届け	3639P
3	俺の妹がこんなに可愛いわけがない	3531P
4	メジャー　第3シリーズ	3272P
5	名探偵コナン	2944P

※ポイント(P)はQTVビデオでの視聴データに基づいた指標です

ケータイだと「化物語」が圧倒的に強いですね。少し離れて、第2期放送が近づく「君に届け」や、放送を終了した「俺の妹」、原作が最終回を迎えた「メジャー」が団子状態になってます。今後は、Androidがシェアに食い込んできそうなので、そこには注目しておきましょう。なお、QTVビデオはもう対応済みだから大丈夫ですよ♥

ケータイ No.1 動画サイト「QTV ビデオ」

●アクセス方法

QRコード、下記アドレス、欄外のアクセス手順のいずれかから閲覧可能！

● URL

http://video.qtv.co.jp/?prid=dengeki

BD & DVD

アマガミ SS 第7巻 七咲逢編　上巻

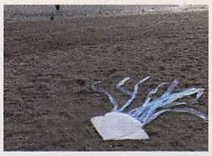


●2011年1月19日発売 ●BD版¥7,140(税込)／DVD版¥6,090(税込) ●発売元：TBS・アマガミSS製作委員会／販売元：ポニーキャニオン

大人気恋愛SLGを原作とするアニメ「アマガミSS」。待望の第7巻のヒロインは面倒見のいいクールな後輩・七咲逢だ。初回版は特典満載で、特大スイート・シチュエーション布ポスター、特製ヒロイン別収納ケース、特製のジオラマ・ペーパークラフトが付属する。

ETC

イカ帽子





●2011年2月中旬発売予定 ●¥2,625（税込） ●コスパ（二次元コスパ）

「侵略！イカ娘」の主人公・イカ娘の頭の部分が帽子として商品化！ 素材として、柔らかくつるつるしたイカを思い起こさせるポリエステル(100%)が採用されているのが心にくい。これをかぶって浜辺へと繰り出せば、イカちゃんに仲間と認識されるかも……？ ちなみに、青い部分は商品に含まれないのでご注意を。

DVD

林家たい平の「ドラ落語」



●発売中（2010年12月1日） ●¥2,940（税込） ●発売元：小学館／販売元：ポニーキャニオン

「ドラ落語」とは、「ドラえもん」を原作とした落語のこと。大のドラえもんファンである落語家・林家たい平氏によって演じられた「いたわりロボット」「ライター芝居」「この絵600万円」の“はなし”が収録される。また、原作となった漫画が収録されたブックレットと「ドラ落語特製手ぬぐい」が付属する、ファン垂涎の豪華仕様にも注目。

COMIC + CD

こえでおしごと！（5）初回限定版

紺野あずれ



●発売中(2010年12月25日) ●¥1,029(税込) ●ワニブックス(GUM COMICS Plus)

11月に発売されたOVAも話題の「こえでおしごと」。原作となるコミックス最新巻の初回限定版には、OVAと同じキャストによるドラマCDが付属。作中に登場するエロゲ声優のヒロイン・かんなが演じるPCゲームのドラマが収録される。なお、公式ウェブサイトでそのサンプル音声を試聴できる。

※「QTV ビデオ」アクセス方法：[i-mode] i メニュー＞メニューリスト＞動画／ビデオクリップ＞アニメ／特撮＞＞アニメ／ドラマ QTV ビデオ　[EZweb] auone＞メニューリスト＞ビデオ＞アニメ／ドラマ QTV ビデオ　[Yahoo! ケータイ] Yahoo! ケータイ＞メニューリスト＞動画＞アニメ＞アニメ／ドラマ QTV ビデオ　[Android] Android マーケット＞アプリケーション＞マルチメディア＞QTV ビデオ

座談会

このアニメが熱い！

2010 November - December

今月のゲスト 榎戸洋司

今月“燃えた”アニメを妄想上で分析して徹底討論する本座談会。第2回のゲストは、「STAR DRIVER 輝きのタクト」のシリーズ構成と脚本を手がける榎戸洋司氏。今回はまさに最も熱い展開を見せている本作を中心として、氏のロボットアニメ観についてお話を伺い、最近のアニメに関しても語り倒します！　綺羅星!!



「アニメは、ロボットアニメとそれ以外が交互に進化する」（榎戸）

「ロボット」＝「家督」！日本製ロボットアニメの特徴

久保内　現在放送中の「STAR DRIVER 輝きのタクト」ですが、制作開始までの経緯を教えてください。どうして監督の五十嵐さんとタッグを組んでロボットアニメを作ることになったのでしょうか。

榎戸　以前から五十嵐監督（※1）とオリジナルの作品をやるんだったら、ロボットものがいいかなぁと思っていまして。五十嵐監督は、ロボットアニメを全然やったことがないという人なんです。ロボットアニメを作ることに定評のある老舗のスタジオ（ボンズ）と、アニメ制作の経験は十分にあるけれどロボットアニメが全然わからない監督の2つが揃った時点で、「これは今までにないロボットアニメができるんじゃないか」という予感がありました。

久保内　榎戸さんにとって、ロボットアニメの魅力とはどういったところにありますか？

榎戸　日本のアニメは、基本的に「ロボットアニメ」と「それ以外」が交互に進化するものだと思うんです。例えば、「それ以外」にあたるコミックやアニメから話題作がどんどん生まれて、その影響を受けた「ロボットアニメ」がまた進化して……という流れを繰り返しているというか。やっぱりロボットアニメというのは、日本のアニメでは欠かせないジャンルですから、五十嵐さんが手がけたことがないなら、「ぜひ、今やらねば！」と思いました。

久保内　例えば、河森正治さんや富野由悠季さんなど、監督によって「ロボット」の捉え方は違うと思いますが、榎戸さんにとってのロボットとは？

榎戸　世間一般のロボットのイメージと、僕が考えるそれのイメージはだいぶ違っていると思います。近年、日本で開発された二足歩行するロボットや産業ロボットといったような〝現実のロボット〟と、日本製〝ロボットアニメのロボット〟の違いとはなんだろう？　と考えたときに、僕が日本製ロボットアニメのロボットが意味的に一番近いと思ったのは、家制度の「家督」なんですよ。

久保内　というと？

榎戸　日本の有名なロボットアニメの多くは、「なぜ主人公がそのロボットの正統なパイロットであるか」という問いが物語の中心にありますが、その一番明快な答えは「パイロットがその家の家督を継いでいるから」であることが多々あるんですよ。「マジンガーZ」の主人公・兜甲児がなぜマジンガーZに乗れるかというと、それは兜家のおじいちゃんが作ったロボットだから。「機動戦士ガンダム」ではメタファー的な意味は薄れて、ロボットが兵器として扱われるようになりましたが、そんなガンダムですら「お父さんが作った」機体です。視聴者は、お父さんが作った機体だから、アムロはガンダムの正統なパイロットになれたんだなと、なんとなく納得していたんじゃないでしょうか。この構造は「エヴァンゲリオン」も同様ですよね。日本のロボットアニメは、主役の家系が作ったロボットというのが物語の中心にないとしっく

KEYWORD

※1：五十嵐監督…アニメーション監督の五十嵐卓哉氏のこと。近年は「ソウルイーター」「桜蘭高校ホスト部」などボンズ制作の作品を多く手がけている。

※2：アプリボワゼ…「人間関係は“力関係である”とわかっていながら、それを承知のうえであえてさらに関係を結ぼうと働きかけること」（榎戸氏）。作中では登場人物がサイバディを呼び出し、搭乗することを指す。

※3：コヤマ君…イラストレーター兼デザイナーのコヤマシゲト氏。「ヒーローマン」「劇場版 天元突破グレンラガン」などでメカニックデザインやキャラクターデザインを手がける。

座談会参加メンバー

●**榎戸洋司**……脚本・小説家。1994年の「美少女戦士セーラームーンS」で脚本家デビュー。以降「新世紀エヴァンゲリオン」「少女革命ウテナ」「桜蘭高校ホスト部」「のだめカンタービレ 巴里編」など、話題作に参加。今年公開された映画「RED LINE」の脚本も手がけている。

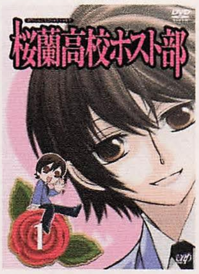
●**久保内信行**……ライター。ディープな視点で数々のアニメを紐解く解説本「カオスアニメ大全」著者。アニメ雑誌やウェブを中心に原稿・コラムを寄稿。リニューアル前の電撃ゲームスでもゲームに関するコラムを連載していた。

●**春原ロビンソン**……漫画家。自身が経験したアニメ制作における進行のお仕事の楽しさをつづった漫画「anime95.2」の著者。現在、ニコニコ漫画で「戦勇」を連載中。

榎戸'S WORKS

さまざまな題材の作品に携わりながらも、独特の脚本術でファンを獲得している榎戸氏。ここで氏が関わった名作を紹介しよう。

桜蘭高校ホスト部（2006年）



「ホスト部」に入部した少女とホスト部の面々の日々を描いた作品。榎戸氏はシリーズ構成と放送された全26話の脚本を担当した。バップより全9巻のDVDが各￥5,040(税込)で発売中（第1巻のみ￥3,990）。

フリクリ（2000年）



ガイナックスとProduction I.Gが制作したSFテイストのOVAシリーズで、榎戸氏は全6話すべての脚本を手がけた。現在、キングレコードより期間限定で全話を収録したBDが発売中。小説版も榎戸氏が担当した。

少女革命ウテナ（1997年）





学園を舞台にしたミステリアスな物語が描かれる作品で、榎戸氏はシリーズ構成と脚本を担当。2008～2009年にキングレコードよりDVDボックス（上下巻）が発売されている。

りこないというか、家督制度に近いつながりのような要素が必要なんじゃないかと見ています。だからこそ「STAR DRIVER」では、主人公のタクトは、おじいちゃんにもらったロボットのタウバーンに乗り込むんです。

ゼロ時間やサイバディに込められたアイデアの数々

久保内　タウバーンとはどんな由来の言葉か存じ上げないんですが、「アプリボワゼ（※2）」などフランス語由来の言葉がたくさん出てきますよね。これはどんなお考えがあってのことですか？

榎戸　最初に「銀河美少年」という言葉を思いついて、そこから中学校の頃に読んでいた「星の王子さま」を連想したんです。そこに登場する単語なんかを作品の下敷きにしたらどうかと五十嵐監督に相談したら、好感触で。作品に登場するゼロ時間出現時のバオバブの木のようなヴィジュアルは監督の発案によるものです。

久保内　タウバーンのデザインを初めて見たときに感じたんですが、あれはいわゆる普通のロボットとはちょっと違いますよね。「トップをねらえ2！」のバスターマシンを観たときの印象に近いというか。本作のロボットにあたるサイバディのデザインへのこだわりはとても強そうです。

榎戸　サイバディのデザインはコヤマ君（※3）に統括してやってもらってますが、彼には「素体」っていうアイデアを出してもらいました。素体が変化して、そのスタードライバー（パイロット）の性格を反映しつつ、戦士形態になったり巫女形態になるんですけど、実は意外と共通パーツが多いんですよ。そのなかでバリエーションを違うように見せてくれているのはコヤマ君の技術ですね。

意外なことにアニメ会社の人間はアニメをあまり見ない？

久保内　最近のアニメでご覧になっている作品はありますか。

榎戸　あ、月イチでやってる「刀語」は毎月楽しく見てましたよ。ただ、「STAR DRIVER」でスターソードが12本あるという設定を考えたとき、僕は「刀語」という作品を存じ上げていなかったので、その設定を思いついたあとにたまたま観たら「うわっ、剣の数が同じだ！」って思ってしまいました（笑）。

春原　最近に限らず、ここ数年で気になった作品はありますか？

榎戸　なんだろうなぁ……。「けいおん！」はテレビで何回か観ましたよ。おもしろかったです。あぁ、今はこういうのが受けてるんだなぁって。

春原　具体的にはどのあたりが？

榎戸　なんか「僕のやってることはすべて勘違いか？」っていうような（笑）。まあそれは冗談ですけど、ドラマ作りのベクトルが違うんでしょうね。「けいおん！」は、サラリとスマートに作られているという感じがします。それでいて描かれているドラマは深くておもしろい。しかし、最近はアニメを見る時間がとれなくて本当に悲しいです。「借りぐらしのアリエッティ」すら観に行けなかったんですよ！　せめてジブリアニメだけは絶対見ようと決めてたのに。

久保内　とんでもなくお忙しそうですね……（笑）。本日はありがとうございました！

風の電撃オンライン便り

1月放映アニメの期待作は？

ども。電撃オンラインのてけおんです。もう1月…新アニメの始まる時期ですね。2011年も初っ端から多数の作品が放送開始されます。今回は電撃オンラインで募集した"1月アニメの期待作"の結果をお届け!!

1位　君に届け 2ND SEASON

驚きのピュアっぷりで深夜にニヤニヤする人を続出させた本作が首位！　原作ファンの支持が多数でした。

2位　IS ＜インフィニットストラトス＞

ハーレム要素＋学園＋メカは、てけおんも大好物で期待大！　投票者からはアクションに期待する声も。

3位　みつどもえ 増量中！

検尿ネタをはじめ、たいがいヒドい話（ほめ言葉）ばかりでしたが、その辺も強化されてるといいな。楽しみ！

個人的に気になっているのは「GOSICK」ですね。原作では"老婆のしわがれたような声"とされていた、小さめヒロイン・ヴィクトリカの声を、誰がどう演じるのか興味津々です。なお、ランキングの4位以下はそのうち電撃オンラインに掲載予定なのでお楽しみに。

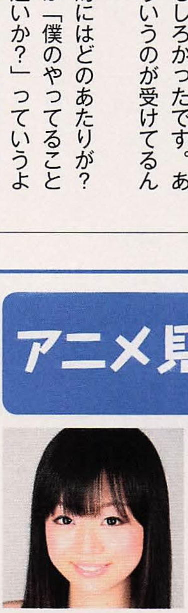
●電撃オンラインはこちらからアクセス!!
http://news.dengeki.com/



イラスト／春原ロビンソン

きゃんちの アニメ見てま～す♪

文／喜屋武ちあき



喜屋武ちあき PROFILE

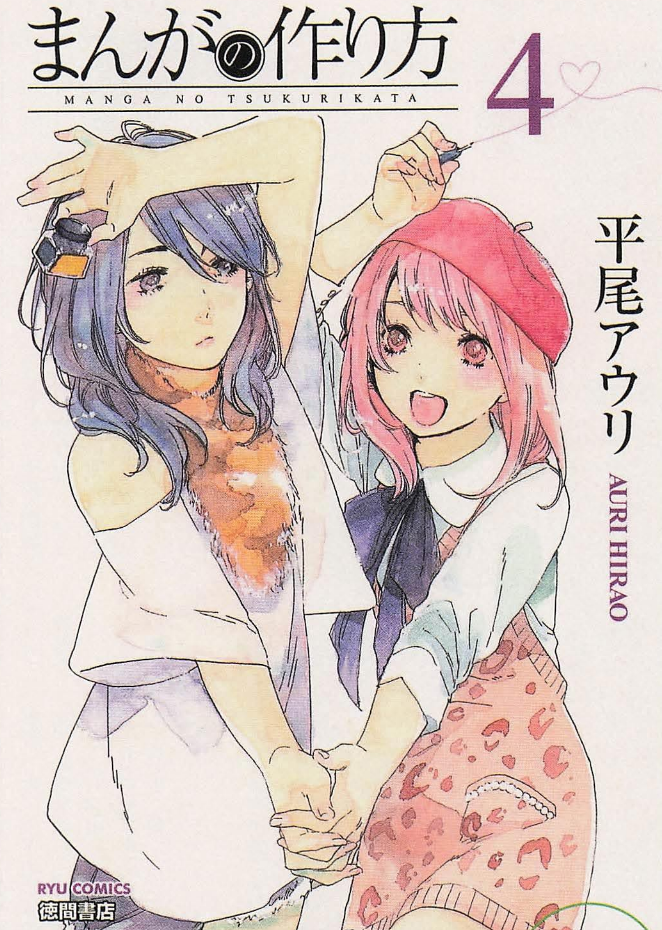
タレント。腐男塾＆中野腐女子シスターズのメンバーとして歌手活動も行う。アニメを強く愛していることでも有名で、現在は「STAR DRIVER」に夢中。年末の「キングラン アニソン紅白2010」では司会を務める。

颯爽登場！　銀河美少女キャンチ！なんてね。ああ、「STAR DRIVER」は本当におもしろいっ。毎回、放送のたびに何度も見直しちゃうアニメに出会えて、私は幸せだ！

スタドラは始まる前から今期アニメの期待度1位だったんですが、その理由はやっぱり豪華スタッフ陣。特に私の大好きな榎戸洋司さんが、シリーズ構成として参加されていることは重要だったりします。私がこよなく愛するアニメ「少女革命ウテナ」でも脚本を手がけられている榎戸さんは、隠喩や寓話を用いて難解な表現をすることがあって、これ、私は勝手に〝榎戸節〟と呼んでいます。キャラクターがぼそっとつぶやいた一言が実は秘密を解く鍵になっていたりすることもあって、そのパズルがハマった瞬間の気持ちよさが大好き！　ほんのワンシーンのキャラクターの会話のやりとりすらも綿密にできているので、それを見ているだけでも楽しいのです。スタドラでは、そんな榎戸節を楽しんでいますが、単純に見ていてもおもしろく、わかりやすく作られてるなぁって感じます。学園モノ、秘密組織、ロボット、お色気、いろんな違った要素が取り入れられているのに、それがしっかりまとまっているところも、スタドラのいいところ。これから明らかになるであろう島や巫女の謎も含め、一瞬たりとも目が離せません。私も早く綺羅星十字団に入りたい！　綺羅星☆



森下に（仕事以外の意味で）惚れている担当編集の吉永。東京に引越してきた森下を狙って貪欲にアタックを繰り返すのだが……。



INTERVIEW

唯一無二の百合（ゆり）ズム！ 平尾アウリ先生に聞く まんがの作り方の作り方

「漫画」ではなく「まんが」タイトルの意外な由来！

――「まんがの作り方」の最新刊が発売されたばかりの平尾アウリ先生ですが、第4巻の見どころを教えてください。

平尾 カバーイラストの彼女たちの肌色が、今までのコミックスのなかで一番いい色に塗れました！ 本編では、話が動きそうで動かないところが見どころです(笑)。

――行動的だが打たれ弱い川口、かわいらしいけれどしたたかな森下など、一言では言い表せない個性を持つ彼女たちの作り方は？

平尾 特にキャラクター設定を決めているわけでもなくて、自然とですね。未だにきちんと決めてないことのほうが多いです。

――女の子同士の恋愛についてはどうお考えですか？ それとかわいい女の子を描くコツも教えてください。

平尾 男女の恋愛は肉体的な繋がり、同性の恋愛は精神的な繋がりなのでは、と思っています。だから、あまりスキンシップはとらなくても、森下が川口のことを好きならそれでもういいのではと思います(笑)。かわいい女の子を描くコツは、知りたいくらいです！

――それでは、先生の「まんがの作り方」を教えていただけますか？

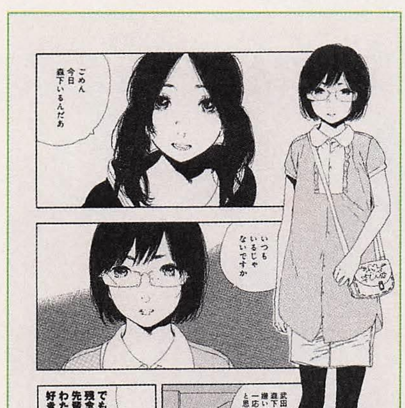
平尾 とても普通ですが、セリフ書き出し→ネーム→下書き→背景を入れてもらいつつペン入れ→トーン……で完成です。

――本作のタイトルにつきまして、「漫画」や「マンガ」ではなく、「まんが」という表記にしたのには何か理由が？

平尾 実は、漫画の漫という字を私が正しく書ける自信がなかったというだけなのです。

――最後に、「まんがの作り方」の今後に期待している読者にメッセージをお願いします。

平尾 自分でも難しくなってきたので、あまり期待せずに、新刊をお待ちいただければと思います……精一杯がんばります！



川口の漫画制作をアシスタントとして手伝う武田。森下とも顔を合わせることが多いが、まったく違う性格の2人の話はいつも噛み合わないのであった。



基本的に話が噛み合わない森下と武田だが、意外と相性は悪くないのか、ルームシェアで一緒に住むことに。第4巻では思いがけない展開が！

単行本 **まんがの作り方（4）**
平尾アウリ

- ●発売中（12月13日発売）
- ●¥620（税込）
- ●徳間書店（リュウコミックス）

13歳で漫画家デビューしたものの一線を退いていた川口と、「さち」のペンネームで少女漫画家として人気を博す森下は"百合"な感じで交際中。最新の第4巻では、森下を狙う編集者の吉永が登場するほか、森下が川口のアシスタントである武田とルームシェアを始めるなど、物語に大きな変化が訪れる。2人の関係から、ますます目が離せない。

月イチ漫画ニュース

コミック高岡の店長に聞く神保町の最新漫画事情

「KICK-ASS」（小学館集英社プロダクション）が売れたこともあり、「アベンジャーズ」「グリーンランタン」などの映画化を受けて、アメコミブームが来るんじゃないかと思ってます。アメコミには壮大な世界観や強烈な表現といった魅力があるので、おもしろいですよ。「スコット・ピルグリム VS ザ・ワールド」（ヴィレッジブックス）なんかもオススメ。逆に日本でしか成立しない、まさに「ジャパニーズポップ」というのを雑誌の「アオハル」（集英社）には感じました。また、今年一番の問題作として挙げたいのは「俺は生ガンダム」（角川書店）。衝撃のラストは必見です。　（コミック高岡・市川祐治）



店長・市川氏による新刊入荷情報は、ツイッター（ID：comictakaoka）」やウェブサイト（http://www.comic-takaoka.jp/）でチェックすべし。





棋士の知られざる対局中の一面

対局中に手づかみでケーキを食べる隅倉九段。驚きの光景だが、棋士にとって、対局中におやつを食べることは脳の栄養補給のために重要なのである。



将棋と温泉の町天童市も舞台に

天童市で行われる将棋まつりに参加すべく、地方へと遠征する主人公の桐山零。駅の電車発着のメロディが「とおりゃんせ」なのは本当の話である。

単行本 **3月のライオン（5）**
羽海野チカ

●発売中（11月26日発売）　●￥510（税込）　●白泉社（ジェッツコミックス）

孤独な高校生・桐山零の、棋士としての戦いと学生としての日常を描く。先輩棋士の島田八段や同期の二階堂、日ごろから親しくしている三日月堂の住人たちとの交流、そして学校における将棋部（放課後将棋科学部）での活動を通じて、前向きに変わっていく零。彼は、ある事件をきっかけに自分を救ってくれたひなたに、その恩を返すと誓う。

PICK UP!

発売時の広告展開がスゴい！

第5巻の発売に合わせて、47都道府県の駅にそれぞれ異なる絵柄のポスターが掲示された。「掲示される駅は非公開」という読者参加の要素も話題に。現在ポスターはすべて公式サイト（http://3lion.younganimal.com/）で公開中。

ジェントルメン中村の

ワタシも語りたい！

イラスト・文／ジェントルメン中村

ジェントルメン中村
PROFILE

漫画家。2003年に別冊ヤングマガジンで漫画家デビュー。代表作は「パチスロ男爵」と「プロレスメン」。

読者諸兄、今回おすすめする漫画は潜入捜査官の奮闘を描く「土竜の唄」（スピリッツにて連載中）です。ド派手なアクション場面のなかに一抹のリアルな感触が含まれているところが、この作品の魅力だと思います。例えば、ビル内で敵に追われ、目の前には長いエスカレーター。ここで主人公は何をするかと思いきや、通行人の新聞を強奪。そして新聞をアゴに当てて摩擦熱を防御しながら、手すりの上を頭から滑り降りて逃げ切ります。この新聞を使った一連の動作により、滑り降りアクションに加わるナマの手触り。これぞこの作品の神髄だと思います。



単行本 **進撃の巨人（3）**
諫山創



●発売中（12月9日発売）　●￥440（税込）　●講談社（マガジンKC）

人間を捕食する巨人と人類の戦いをリアルに描き出す話題作。人類は巨人から身を守るために、大きな壁の中で暮らしていたが、その壁をものともしない「超大型巨人」が現れ、人類は絶望の渦へと突き落とされる。ある事態がきっかけで、主人公のエレンは自身を巨人化する能力を手に入れるのだが……？

単行本 **激マン！（2）**
永井豪＆ダイナミックプロ



●発売中（12月8日発売）　●￥630（税込）　●日本文芸社（ニチブンコミックス）

永井豪本人が手がける自伝的漫画の第2巻。週刊誌4本を同時にこなすという驚異的なスケジュールでの仕事ぶりや、漫画家を志すきっかけとなった"ある事件"を描いている。「デビルマン」の章では、漫画を描くことに対する苦悩や「こう描きたかった」というデビルマンの姿が濃密に描写されている。

単行本 **それでも町は廻っている（8）**
石黒正数



●発売中（11月30日発売）　●￥560（税込）　●少年画報社（ヤングキングコミックス）

商店街の喫茶店でメイドとして働く高校生・嵐山歩鳥を中心とした人々の日常をユーモラスに描く作品の第８巻。今回は、「どうにもならない（作者のあとがきより）」エピソードがいくつも収録されているのが特徴で、ファンタジーや推理ドラマ、ホームドラマといったテイストの異なる話がまとめられている。

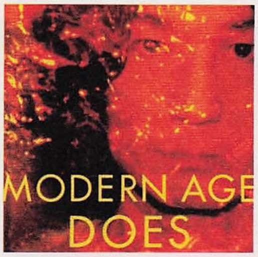
単行本 **血まみれスケバンチェーンソー（2）**
三家本礼



●発売中（11月25日発売）　●￥672（税込）　●エンターブレイン（ビームコミックス）

スケバンの鋸村ギーコと、碧井ネロによって改造されたゾンビ軍団が、タイトルどおりの"血みどろバトル"を繰り広げる第2巻。ゾンビ忍者軍団と殺人マシーンゴアゴアロボ2号を蹴散らしたギーコだったが、爆谷さゆりの襲撃で加勢に来た機械工作部の2人とともに囚われの身になってしまう。

CD **MODERN AGE**



●発売中（12月15日発売）
●¥2,800（税込）
●発売元：キューンレコード

アニメ主題歌「バクチ・ダンサー」が爆発的ヒットを遂げたDOESが、1年8カ月ぶりにリリースしたフルアルバム。「バクチ・ダンサー」「夜明け前」「ジャック・ナイフ」といったシングル曲をはじめ、閉塞した時代をブチ破る気合と勢いにあふれたロックチューンが満載。精力的なライブ活動に裏打ちされた豪快サウンドを楽しもう。



PROFILE

2000年に結成された福岡出身の3ピースバンド。メンバーは氏原ワタル（Vo,G）、赤塚ヤスシ（B）、森田ケーサク（Dr）。2006年9月にメジャーデビューし、数々の作品をリリース。アグレッシブなライブも定評がある。

INTERVIEW

バンドの危機を乗り越えた新作完成！説得力&破壊力満点の強力ロックアルバム

DOES［ドーズ］

激動の年とシングルヒットを経て完成した待望のアルバムを語る

――今年はどんな年でしたか？

ワタル　躍動の年というか、いい意味で「始動の年」だったのかな？　去年はケーサクが一度脱退してまた入ってとか、バンドがガタガタだったんで。それを乗り越えて、また決意も新たにできたって感じでしたね。そういう状況を乗り越えて俺の考え方も変わってきて。前はメンバーを怒ってばっかりだったのが、この3人で一丸となってやらんとダメだ、いろいろなことを打破して未来に進んでいこうって。すごく大切なことに気づいて、自分たちの足やアタマを使って進んでいこうっていう意気込みが、歌詞や曲にも出ましたね。世間や時代の方向も暗いけど、そういうなかでどうにかしたい意志って誰でもあると思うんですよ。僕らもバンド活動のなかで暗闇を経験してるからこそ「暗い時代に暗闇見てどうするんだ？」って思うし。

――確かに危機を乗り越えて完成させたアルバムだけに、説得力がありますね。

ヤスシ　バンドをやってるからとかじゃなくて、全然違う状況だったとしても重要な出来事だったし。前に進めてよかったなと思えるアルバムですね。

――今回のアルバムは、特に新しくファンになった人にとっては待望の新作ですね。

ワタル　たぶん「バクチ・ダンサー」以降のファンも多いと思いますしね。そういう人がアルバム全体を通して聴くと、より俺たちの音楽を好きになってくれるんじゃないかな。

――思い入れのある曲はどれですか？

ケーサク　僕は「スーパー・カルマ」ですね。正直に言うとこういうリズムは苦手なんですけど、今までつけた基礎体力の上におもしろい肉付けをしていく感じで仕上げました。

ワタル　シングルじゃない曲のほうが濃いんですよね。構成は単純なんだけど、音の配置とか選び方とか、作り方は複雑だし。今回初めてキーボードも入れてるし。

――毎回のことではありますけど、潔いエンディングの曲ばかりで。簡単に言うと1曲が短いですよね（笑）。

ワタル　そのくらいでいいと思うんですよね。THE BEATLESにしてもそうだし、VAMPIRE WEEKENDみたいな最近のバンドにしても大体そんな感じだし。「イマジン」なんて、2分何秒ですよ。それがわかったときに「うわー！　これだ！」と思って。あと、短いのに「何？　この質量？」「しょっぱなから濃すぎるだろ！」みたいなものにも挑戦していきたいと感じたし。そういう、今やりたいことがしっかり反映されたアルバムだと思います。



▲インタビューでは今年精力的に出演した夏フェスの思い出話も明かした3人（写真左からケーサク、ヤスシ、ワタル）。

インタビューこぼれ話

インタビューが行われた11月中旬は全国ツアーの真っ最中。ハードスケジュールのなか、さらにヤスシさんは風邪気味というコンディションながら、渾身のニューアルバムについてじっくりと語ってくれました。



インタビューの完全版を音楽ニュースサイト「ナタリー」で公開中！　http://natalie.mu/

MUSIC裏コラム

音楽シーンの裏側教えます！

大晦日はおこたとみかんと紅白で！ 記者が見た紅白制作の裏側

年越しの定番と言えば「NHK 紅白歌合戦」観覧。そこで今回は、紅白取材の模様を少しだけご紹介！

紅白の出場歌手発表は例年11月下旬頃に実施。誰が出席するのかは会見で初めて明かされるため、各社とも出演者を予測して参加する。ナタリーでもある程度目処をつけて挑んだが、今年の的中率は7割程度に。

そして12月29日～31日にはリハーサルを実施。東京・NHKホールで本番さながらの通し稽古が行われる。ただし歌手によっては、ステージの内容が当日まで秘密のため記者によるリハーサル取材も禁止。2009年はNYC　boysや倖田來未などがリハ取材NGだった。また初日は囲み取材の場も設けられる。

リハは連日朝10時頃から夕方18時頃まで。最終日のみ午前中で終了する。初日と2日目は昼の休憩が挟まれるが、昨年はここでプロデューサーからシークレット出演者の名前を匂わせる発言が飛び出し、本番では実際に矢沢永吉がサプライズ登場！　そのため記者は休憩時間も気が抜けないのだ。（野口／ナタリー）



▶今年紅白初出場を決めた西野カナ。着うた系歌姫としてブレイクした彼女が、いくつものヒット曲の中からいったい何を歌うのかも気になるところだろう。

アーティストが語る アレがだいすき！

agraph

チップ大好き！　先端技術の動向は常に追っかけてます

アーティストが趣味への偏愛を語るこのコーナー。今回は最近アニメオタクだと告白したagraphがゲームハードウェアへの情熱を明かします。



agraph

牛尾憲輔のソロユニット。2008年メジャーデビュー。静謐な音像と緻密なサウンドメイキングで注目を集めている。石野卓球、電気グルーヴ、砂原良徳、RYUKYUDISKO、DJ TASAKAなどのエンジニアとしても活躍中。



「equal」

11月に発売された2ndアルバム。円城塔の書き下ろし短編も付属している。

僕、ゲームハードウェアに使われるチップが好きで。毎年開催される「ISSCC（国際固体素子回路会議）」は欠かさずチェックしてます。論文目録に目を通して、気になる技術を追いかけたり。

ゲームのハードウェアってコンピュータみたいに互換性を考える必要がないから、先鋭的な技術が使われるんですね。例えばPS3のCellがヘテロジニアスマルチコア構成だっていうのは、かなり夢があったんですよ。この技術に関する論文が出始めたのが2000年前後ぐらいで、未来のテクノロジーとして知られ始めたところにPS3が発売されて。「5万円で買えちゃうんだ！　ヘテロジニアスプロセッサが！」って驚きが走ったんです。僕は、コンピュータを使った音楽制作にずっと興味があったので、あの技術を音楽に転用するにはこういうコードを書けばできるかな、って妄想したり。

最近気になるソフトは『COD:BO』かな。『MW2』は演出がカッコよくて（半身に構えて）「スタンバーイ？」って気持ちになれたし（笑）。あと待ち遠しいのは『アンチャーテッド』の新作！　B級アクション映画を本気でやってるところがよくて。主人公がすっごくアメリカナイズされたボヤキを言い始めたり。でも制作はノーティードッグだから、ほかにはない演出や効果、グラフィックが見られる。そういう作り手の愛情が感じられるソフトが好きなんです。シリーズを通して“無線ネタ”で楽しめる『MGS』とか。

あとは、ゲーム音楽を作ってみたいんです。自分の音楽がよく「ゲーム音楽みたい」って言われることもあって。『GT』の音楽やりたいなぁとか。それから、ゲーム音楽を作ってる方とお話ししてみたい！　あの世界、華やかな部分だけじゃないはず。まず何万通りもあるキャラクターのセリフにタグを付けるところから作業が始まるだろうし。そういう裏の面を聞いてみたいです。

音楽現場最前線

ライブレポーター



イトウ／ナタリー

ドーム周辺のイルミネーションがとてもきれいでした。2月まで見られます。

「NO.1」に登り詰めた5人組、UVERworldが奏でる豪快ロックに4万2000人が熱狂&感動！

11月27日　東京ドーム

バンド結成10周年、メジャーデビューから5周年を迎えたUVERworldにとって、これまでの活動の集大成となる初の東京ドームワンマンライブが行われた。このドーム公演のために制作された最新シングル「NO.1」から熱狂のライブはスタート。メンバー5人はセンターステージからせり上がりで登場し、全国から集結した4万2000人の大歓声を浴びる。TAKUYA∞（Vo）は「今日はUVERworld史上、前例のないすごいライブにしようと思っています！」と宣言し、「儚くも永久のカナシ」「GO-ON」「GOLD」などアッパーなヒット曲を披露していく。ドーム中を熱狂させる一方、「YURA YURA」「クオリア」ではストリングスを従えての壮大な世界を展開。また、中盤の真太郎（Dr）のMCでは結成当初の懐かしい秘蔵ショットも公開され、会場の笑いを誘っていた。ラストナンバーの「D-SCORD」ではオーディエンスが全員で大合唱。エンドロールでは彼らが熱いメッセージを込めた新曲を初公開し、今後に向けた5人の気合いをアピールする形となった。



▲ライブ後、彰（G）は「やる前は最初で最後のドームライブでいいやと思ったけど、この後も人生で2回、3回とやれたらうれしいです」とコメント。“2回目”以降のドームライブも楽しみだ。

独断レコメン部

新年早々良質な作品連発の2011年。バラエティに富んだ3枚を聴いて、冬の寒さを乗り切ろう！（西廣／ナタリー）

1/19　毛皮のマリーズ　「ティン・パン・アレイ」

ロックバンドの枠を壊した傑作誕生



●初回盤（写真）¥3,200　●通常盤¥2,800（各税込）　●発売元：日本コロムビア

メジャー2ndアルバムが早くも登場。王道70'sロック路線だった前作から一転し、ストリングスを多用したフレンチテイストのポップチューンがズラリと並ぶ。この路線に初期イエモンの姿を重ねる人も多いのではないだろうか。今後のブレイクは必至だろう！

1/12　坂本真綾　「You can't catch me」

ジャケ写のバスにも乗ってみたい



●初回盤（写真）¥3,570　●通常盤¥3,045（各税込）　●発売元：FLYING DOG

スネオヘアーや桜井秀俊など豪華作家陣が多数参加した最新作。スウィングするピアノポップやストリングス＋エレクトロなバラード、フォーキーなナンバーなどバラエティ豊かな内容は彼女ならでは。初回盤は武道館ライブCDが付いているので見逃せない。

1/1　ノースリーブス　「ノースリーブス」

1stにしてベスト！名曲目白押し



●生産限定盤各¥4,800　●初回盤（写真）¥3,900　●通常盤¥3,059（各税込）　●発売元：エピックレコーズ

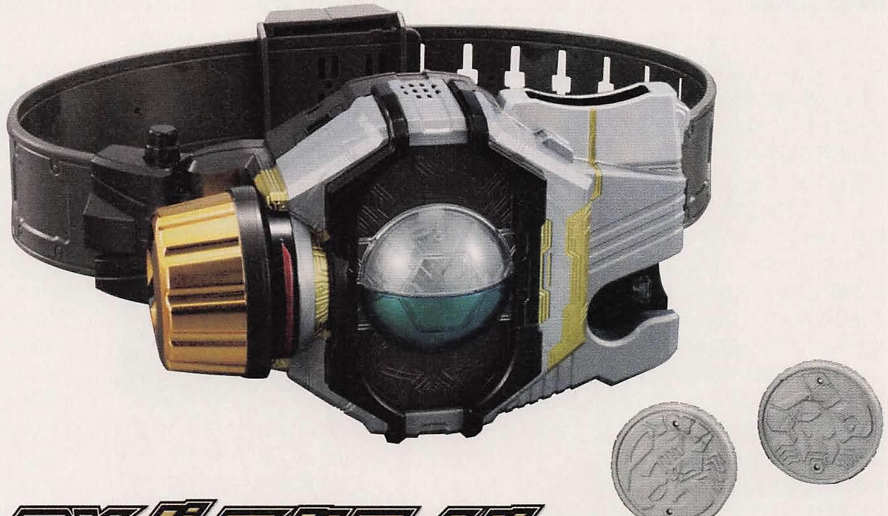
AKB48発の人気ユニットの初アルバム。ヒットシングルのほか、初CD化曲も豊富で聴き応え満点。仕様ごとに収録曲が一部異なり、全5仕様揃えるには21,359円必要（涙目）。ダチョウ倶楽部がゲスト出演している初回盤付属DVDのコントは、ファンならずとも必見。



TOY **DX バースドライバー**

●12月29日発売 ●¥5,775(税込) ●発売元:バンダイボーイズトイ事業部

テレビ朝日系で放送中の「仮面ライダーオーズ」より、新たなライダー、仮面ライダーバースの変身ベルトが登場。セルメダルが2枚付属しており、このメダルをベルトに入れてハンドルを回すことで、変身サウンドや6種類のフォームチェンジサウンド、必殺技サウンドなどを鳴らすことができる。



DXバースドライバー

大人が夢中になる仮面ライダーグッズの今 進化したベルト、メダル…今度はガシャポン!?

敵か味方か!? 新ライダー・バースの変身ベルトをレポート!

今最も楽しみな番組といえば、日曜朝に放送中の「仮面ライダーオーズ」(以下、オーズ)なのだが、ここはホビーページらしく、「オーズ」に登場する新ライダー・仮面ライダーバース(以下、バース)の変身ベルトについて語っていこうと思う。ちなみに筆者のバースに関する3つの知識といえば、「カプセルをモチーフにした新ライダー」「6つのフォームにチェンジする」「誰が変身するかまだわからない」(記事執筆段階ではまだ未登場)くらいしかないので、ご注意いただきたい。

バースドライバーは、バースが変身などに使うベルトで、バース同様にカプセルをモチーフにした形になっている。変身遊びをする方法はいたってシンプルで、ベルトのスロットにオーメダルを入れて、ハンドルを回すだけ。するとベルト中央部のカプセルが上下に開き、変身サウンドとともにカプセル内部が発光するという仕組みだ。またメダルを入れるタイミングや数によってフォームチェンジや必殺技遊びも楽しめる。

さて、実際にベルトで遊んでみての感想だが、オーメダルを挿入する瞬間の抵抗や、ハンドルを回したときの感触がとにかくキモチいい。とくに〝カチカチカチッ〟と鳴るハンドルは、カードダス直撃世代の筆者にとってかなり懐かしく感じる。そして変身完了後などでカプセルが開くときの鳴る〝カポーン!〟というサウンドもイイ感じ。「オーメダルを入れる→ハンドルを回す」と、やっていることは単純なハズなのに、そこにさまざまなアクションが入っているおかげで、何度やっても楽しめる玩具となっているのだ。

「オーズ」ファンはもちろん、「オーズ」の玩具は買ったことがないという方も、まずは1度手にとってみてはいかがだろうか。(敵か味方かまだ不明だが)バースを応援する際の必須アイテムになるに違いない!

変身ベルトを触ってみた!



1. メダルを入れる

ベルトのスロットに、オーメダルを1枚入れる。するとメダルセット音→変身待機音の順に鳴り響き、ベルト中央部のカプセルが発光を始める。なお、この音声はオーメダルの種類や枚数で変化しない。



2. 変身!

変身待機音が鳴っている間に、ベルト中央部にある金色のハンドルをカチカチカチッと回す。すると"カポーン"という音とともにカプセルが上下に開き、変身サウンドに合わせカプセル内が発光して変身完了。



3. フォームチェンジ!

変身完了状態からカプセルの上下を閉じて、再びスロットからオーメダル→ハンドル回転を行うと、今度はフォームチェンジが可能。また2枚連続でオーメダルを入れると、必殺技サウンドが鳴り響く。

▲「ドリルアーム」「ブレストキャノン」「クレーンアーム」「カッターウイング」「ショベルアーム」「キャタピラレッグ」のフォームチェンジサウンドを鳴らすことができ、各フォームに対応した色が光る。ちなみに画像は「ブレストキャノン」のもの。



▲オーズドライバーの醍醐味は、特定のコアメダルの組み合わせで変身サウンドが変わることにあるが、そのおもしろさはそのままに、セルメダルにスポットを当てて、ガシャポンのギミックを採用したのがバースドライバーだ。ちなみにセルメダルは2枚(カニ、サソリ)封入されている。

編集部でいじってみた！

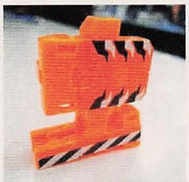
食玩

超変換!! もじバケる２

● 12月中旬発売　●各￥105（税込）　●漢字６種類×各４色　●バンダイキャンディ事業部

この発想力に脱帽です!!

漢字から動物への変換が楽しめる食玩「超変換!!もじバケる」。組み替え変換ながら、予想もつかない組み合わせでユーザーを驚かすその変換パターンの見事さは、何度触ってみてもため息がつくばかり。しかもこのクオリティで１個￥105というのも、正直目を疑う価格設定。そんな最新作から、「虫」がモチーフのムシバケるで遊んでみた！



漢字から…

▶どこからどう見ても、「虫」という漢字のムシバケる。



超変換!!

◀漢字をバラバラにして、いろいろなパーツに分けていく。



動物に！

▶パーツを組み上げて、「虫」からカブトムシに超変換!!

フィギュア

初音ミク Tony ver.



● 2011年１月発売　●￥8,800（税込）　●発売元：グッドスマイルカンパニー

『シャイニング・ハーツ』のキャラクターデザインなどでおなじみのTony氏描き起こしの「初音ミク」が、フィギュアとなってマックスファクトリーからついに登場。ダイナミックなポージングやクリア素材で製作された髪パーツのほか、Tony氏のイラストならではの優しい色使いを再現した彩色にも注目！

フィギュア

佐天涙子



● 2011年１月発売　●￥7,140（税込）　●発売元：アルター

電撃文庫の人気作「とある魔術の禁書目録（インデックス）」のスピンオフ作品である「とある科学の超電磁砲（レールガン）」から、佐天涙子がフィギュア化。佐天らしい躍動感あふれるポージングで、ひるがえるスカートと服のすき間からのぞくおなかがポイント！　３月には、彼女の親友の初春飾利も発売！

フィギュア

特撮リボルテック No.020 骸骨剣士



● 2011年１月１日発売　●￥2,850（税込）　●発売元：海洋堂

数々の映画やゲーム、アニメに影響を与えた、ストップモーションムービーの名作「アルゴ探検隊の大冒険」（1963年）。その劇中に登場する骸骨剣士が、特撮リボルテックにラインナップ。リボルテックならではの豊かな表現力や盾や刀、槍などの豊富なオプションで、劇中のシーンを再現できる。

フィギュア

ROBOT魂 <SIDE HL> ゼーガペイン フリスベルグ



●発売中（12月18日発売）　●￥4,515（税込）　●発売元：バンダイコレクターズ事業部

アニメ「ゼーガペイン」に登場した機体・ホロニックローダーを立体化するROBOT魂のSIDE HLシリーズ第３弾。ゼーガペイン アルティール、ガルダに続いて、フリスベルグが初の立体化。重装甲を再現した造形や６枚のホロニックウイング、専用のホロニックライフルが付属し、フリスベルグのイメージを余すところなく再現している。

GUNPLA INFORMATION

1/48スケールの超絶サイズ メガサイズモデルにシャアザク登場！

今年の春にスタートしたメガサイズモデルの第2弾「シャア専用ザクⅡ」がついに発売。さらに12月、1月の注目ガンプラ2点も紹介していく。こちらも見逃すな！

PGストライクフリーダムガンダム

●発売中（12月11日発売）　●￥26,250（税込）　●発売元：バンダイホビー事業部



究極のガンプラを目指したPG（パーフェクトグレード）シリーズに、ストライクフリーダムガンダムが降臨！　最大の特徴であるスーパードラグーンは、PGならではの射出シークエンスギミックを採用している。このドラグーン展開状態は、PG最大級の存在感を発揮しているので、ガンプラファンは必見！

HG ノーベルガンダム

● 2011年１月発売　●￥1,575（税込）　●発売元：バンダイホビー事業部



機動武闘伝Gガンダムから、アレンビー・ビアズリーが乗るノーベルガンダムがHGFCに登場する。新しい機構を採用し、女性らしいフォルムを再現。ビームリボンやピースをした手などが付属している。また、劇中のお姫様だっこシーンを再現できる、HGFCゴッドガンダム用の平手も付属。

メガサイズモデル シャア専用ザクⅡ

●発売中（12月24日発売）　●￥8,190（税込）●発売元：バンダイホビー事業部



◀脚部の動力パイプは、ランナーロック機構を用いた３種類のパイプパーツで自在に可動。



組み立てると全高約365mmにもなる驚異のメガサイズモデル、シャア専用ザクが絶賛発売中だ。ガンプラ初心者からコアなモデラーまで、誰もが満足するボリュームと精密なディテールを再現。付属のダブルセパレータを使えば、特別な工具を用意せずとも簡単に組み立てることができる。

電撃ホビーマガジン作成の冊子が付いてくる!!

このメガサイズモデルシャア専用ザクⅡには、組立説明書のほかに第１弾のガンダム同様に電撃ホビーマガジンとホビージャパンが編集した特製ハウトゥ冊子「ガンプラステップアップマニュアル」が同梱される。パーツの成形色を生かしたお手軽ブラッシュアップ法やパーツの合わせ目消しなどの基本工作法、そしてディテールアップまでをわかりやすく丁寧に解説。さらに両誌プロモデラーの改造作品も掲載した、ここでしか読めないスペシャルな内容だ。



◀ビッグスケールのシャアザクを遊びつくすための、電撃HM編集部入魂のガイドブック。

ビジネス 3秒で「場をつかむ」技術
元祖爆笑王



●発売中（12月24日発売） ●¥777（税込） ●発売元：メディアファクトリー

場をつかめば会話は驚くほど盛り上がる！ 数々のお笑い番組を手がける放送作家・元祖爆笑王が、培ってきたお笑いの技術を生かし、誰とでも会話を弾ませるためのテクニックを伝授する。本書で場をつかむための心構えや言葉遣いを学び、公の場での自己紹介や会議のプレゼンテーションなどに応用していこう！

短編集 あの頃の誰か
東野圭吾



●2011年1月12日発売 ●¥620（税込） ●発売元：光文社

人気作家・東野圭吾の、単行本未収録作品を集めた短編集。著者自身が大幅な改稿を施し、あの「バブル時代」を振り返ることをコンセプトにした、全8篇が収録されている。今年の秋にドラマ化された名作「秘密」の原型となった「さよなら『お父さん』」など、東野ファンならずとも必読の仕上がりだ。

文学・絵本 夜が運ばれてくるまでに ～A Book in A Bed～
時雨沢恵一／イラスト：黒星紅白



●発売中（12月25日発売） ●¥557（税込） ●発売元：アスキー・メディアワークス（メディアワークス文庫）

人気作「キノの旅」のコンビが贈る“眠るまでのひとときに読む絵本”。小説家になった男の子と歌手になった女の子。2人はときどき、幼いころ隣りのおばあさんから聞いた、たくさんのお話を思い出す。ドキッとしたり、ウルッとしたり、元気になったり胸が痛んだり。“心が動く”物語25篇を収録！

ライトノベル オオカミさんと亮士くんとたくさんの仲間たち
沖田雅／イラスト：うなじ



●2011年1月10日発売 ●¥599（税込） ●発売元：アスキー・メディアワークス（電撃文庫）

アニメにもなった「オオカミさんと」シリーズがついにクライマックスへ。亮士くんが勇気を出して、おおかみさんをデートに誘う！ 冬の遊園地を舞台に、2人の仲は一気に進展しそうな予感!? だが、その一方でラスボスの羊飼さんは、ある悪巧みを計画中とのこと……。はたして2人の幸せの行方は!?



文学 来福の家
温又柔

●2011年1月5日発売 ●¥1575（税込） ●発売元：集英社

台湾、中国、そして日本。3つの国の言語が重なり織りなす、繊細かつ鮮烈な筆致で高い評価を得た、在日台湾人の著者が生んだ新しい文学とは――。第33回すばる文学賞で佳作を受賞した「好去好来歌」と、表題作「来福の家」を収録した待望のデビュー作がハードカバーで登場！

東野圭吾の短編集をはじめ、こたつに入ってゆっくり読みたい新作をピックアップ！

CREATOR'S SELECTION ゲームクリエイターが推すこの1冊!!
今回のゲスト：横尾太郎氏

ゲーム業界を引っ張るクリエイターたちに、読んで影響を受けた本について語っていただく連載企画がスタート！ 記念すべき第1回目は、『ニーア』でおなじみの横尾太郎氏がSF小説の金字塔について語る!!

横尾氏が選ぶこの1冊！

SF ハイブリッド・チャイルド
大原まりこ



●発売中（1993年8月31日発売） ●¥756（税込） ●発売元：早川書房

機械帝国との長き戦いに決着をつけるべく、人類が極秘裏に開発した宇宙戦闘用生体メカニック「サンプルB群」。特殊金属ユニットの骨格とバイオ細胞で、高い戦闘力を誇るこの兵器のうちの一機が、意志を得て軍の施設から脱走した！ さまざまな姿へ変身しながら、逃亡の旅を続ける脱走者の運命とは!? 星雲賞を受賞し、多くのファンに絶賛された本格SFの傑作！

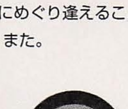
1冊の本から教わった「創造」の本質的理由

大学生の時。体調を壊して部屋で寝ていた僕は、買ったまま放置していた本を読むことにしました。それがこの「ハイブリッド・チャイルド」です。未来の地球と機械帝国の間に起こった戦争。人類が生んだ最強兵器「サンプルB群」の1体でありながら自我を獲得し、人間の少女の外見を得た主人公の冒険。機械少女と死と再生の予感が示す美しいビジョンに、一瞬で囚われた僕は、下痢になってトイレで悶絶しながら、夢中で本を読み進めました。しかし、そこまで過剰な期待はしないでください。小説としてのおもしろさより、キャラクター（と世界）の美しさと苦痛を描くことに主眼を置いたこの本の作品性は、一般的なおもしろさからはやや遠いところにあると思いますので。主人公が出会う人々はサンプルB群の無敵ぶりと比較すると、とても弱い存在です。肉体と心に傷を負った人々が数多く登場しますが、彼らが具体的に勝利することはありません。物語のカタルシスは、何かの苦難を乗り越えることで得られる場合が多いですが、この本にあるのは世界の崩壊と魂の救済だけなのです。

ボンヤリと「何か作りたい……」と思っていたものの、どう形にすべきか答えがなかった若い頃。この本は僕に、ひとつの解を与えてくれました。読んでおもしろいだけではなく、「存在することそのもの」に意味がある。「創造するという行為の本質的な理由」は、まさにそこにあるということを教わった作品なのです。もし今後「影響を受けた作品は？」と問われたら、僕は迷わずこの作品を挙げるでしょう。『ニーア』に出てくるキャラクターの「ヨナ」の名前も、この作品からいただいたくらいですから。いわゆる「表紙買い」のおかげで、その後の人生に大きな影響を与えてくれる本に出会えたことは、本当に幸せでした。みなさまにとっても、人生を変えるほど大切な1冊の本（または1本のゲーム）にめぐり逢えることを心より願っております。それでは、また。

横尾太郎

『ニーア』のディレクションを手がけた、気鋭のゲームクリエイター。1月からはフリーランスとなり、心機一転して新たな試みに取り組むとか。



ウィリアム・テルと勘違いして いつリンゴを射るのかドキドキしながら待っていました

強くて優しいロビン・フッドの生き様に惚れる男が続出か!?

最初に「ロビン・フッド」というタイトルを聞いたとき、「息子の頭の上にリンゴを置いて射抜く」という伝説を思い出した。映画を観ている間ずっと待っていたのに、結局その有名なシーンは流されず。その後調べたら、ウィリアム・テルと勘違いをしていた。そんな人は私だけだろうか？

だがロビン・フッドも、実は弓の名手である。そして王の暴政に反抗したヒーローとしても有名で、さまざまな文学作品や映画で描かれている。そんなロビンをこの映画で演じるラッセル・クロウは、時代背景に溶け込んだ精悍な顔つきをしており、まさに「男が惚れる男」。宿敵との熱い展開あり、未亡人との禁断の（？）恋もありと、このジャンルが好きなファンならフルコースに満足するだろう。ただ戦って終わるだけでなく、民衆の上に立ってヒーローとなっていく様は「男ならこうなりたい」と強く思わせる。





▲▶弓の腕前についても要所で押さえており、とにかくカッコいい。決して超人的ではなく、人間臭さもあるがゆえに、その成長していく様に共感できるわけである。

アクション ロビン・フッド

●主なキャスト：ラッセル・クロウ ●製作国：アメリカ=イギリス ●配給：東宝東和

舞台は12世紀末のフランス。十字軍の兵士として戦っていたロビンは、暗殺された騎士の遺言でイングランドに渡り、やがて領民たちの人気を集めていく。だがその先には、イングランド侵略を目論むフランス軍との壮絶な戦いが待ち受けていた！（公開中）

2011年1月公開のオススメ映画

アクション グリーン・ホーネット



●主なキャスト：セス・ローゲン ●製作国：アメリカ
●配給：ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント

全身グリーンのスーツとマスクで正体を隠して犯罪者と戦うヒーロー“グリーン・ホーネット”が主人公。ハイテク装置満載の愛車を駆って、ギャングの支配者を追い詰めていく（1月22日公開）。

ラブストーリー 僕が結婚を決めたワケ



●主なキャスト：ヴィンス・ボーン
●製作国：アメリカ ●配給：東宝東和

結婚したいけど踏み切れない男が、親友の妻の浮気騒動をきっかけに、結婚や夫婦のありかたについて見つめ直すことになる。特に同じような境遇の男性には、ぜひ見てもらいたい作品。（1月14日公開）。

ドラマ ソーシャル・ネットワーク



●主なキャスト：ジェシー・アイゼンバーグ ●製作国：アメリカ ●配給：ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント

世界最大のSNS（他人との繋がりをネット上で構築するサービス）である「フェイスブック」の創業から、やがて億万長者になり欲望の渦に巻き込まれる様を描く。各映画賞を総なめにした（1月15日公開）。

ドラマ しあわせの雨傘



●主なキャスト：カトリーヌ・ドヌーヴ
●製作国：フランス ●配給：ギャガ

倒れた夫の代わりに傾きかけている雨傘工場を運営することになった、ブルジョワ婦人の奮闘を描く。人間の強さと弱さ、優しさとずるさが交差し、最後は深い余韻で終わらせる人生賛歌（1月8日公開）。

● 1月公開の主な映画

公開日	タイトル	ジャンル	製作国	主なキャスト
7日（金）	アンストッパブル	スリラー/サスペンス	アメリカ	デンゼル・ワシントン、クリス・パイン
8日（土）	装甲騎兵ボトムズ　孤影再び	アニメーション	日本	郷田ほづみ（キリコ）
	しあわせの雨傘	ドラマ	フランス	カトリーヌ・ドヌーヴ
	スプライス	スリラー/サスペンス	カナダ=フランス	エイドリアン・ブロディ、サラ・ポーリー
	デッドクリフ	ホラー	フランス	ファニー・ヴァレット
14日（金）	僕が結婚を決めたワケ	ラブストーリー	アメリカ	ヴィンス・ボーン
15日（土）	僕と妻の 1778 の物語	ドラマ	日本	草なぎ剛 、竹内結子
	ソーシャル・ネットワーク	ドラマ	アメリカ	ジェシー・アイゼンバーグ
	わが心の歌舞伎座	ドキュメンタリー	日本	市川團十郎
22日（土）	ブレイク ブレイド　第五章「死線ノ涯」	アニメーション	日本	ライガット・アロー（保志総一朗）
	犬とあなたの物語 いぬのえいが	ドラマ	日本	大森南朋 、松嶋菜々子
	イップ・マン 葉問	ドラマ	香港	ドニー・イェン 、サモ・ハン・キンポー
	嘘つきみーくんと壊れたまーちゃん	ラブストーリー	日本	大政絢
	グリーン・ホーネット	アクション	アメリカ	セス・ローゲン
	デュー・デート ～出産まであと５日！史上最悪のアメリカ横断～	コメディ	アメリカ	ロバート・ダウニー・Ｊｒ
	DOCUMENTARY of AKB48 to be continued 10年後、少女たちは今の自分に何を思うのだろう？	ドキュメンタリー	日本	ＡＫＢ４８
29日（土）	GANTZ（前編）	ドラマ	日本	二宮和也 、松山ケンイチ
	白夜行	ドラマ	日本	堀北真希 、高良健吾
	ワラライフ!!	ドラマ	日本	村上純 、香椎由宇
	ブローン・アパート	スリラー/サスペンス	イギリス	ミシェル・ウィリアムズ 、ユアン・マクレガー

NEWS



「ソーシャル・ネットワーク」主演のジェシー・アイゼンバーグが来日！

「ソーシャル・ネットワーク」の主演を務めるジェシー・アイゼンバーグが来日し、記者会見を行った。現場では、「本人（実在の人物である創始者のマーク）の真似はするな」と監督に言われたそう。また好きなセリフは「I made FACEBOOK」だと語った。

モバイル

「GALAPAGOS」は 国産ケータイの救世主となれるか!?



GALAPAGOS Softbank 003SH

オープン価格

●メーカー：シャープ ●Androidバージョン：2.2 ●画面サイズ：約3.8インチWVGA（800×480ドット） ●カメラ：有効約960万画素AF・手ブレ補正付きCCD ●連続通話時間／待受時間：約410時間／約420分（暫定値） ●サイズ：約62×121×12mm（W×H×D） ●重量：約139g（暫定値）

【項目別オススメ度】（5段階評価）

操作性	★★★★	独自性	★★★★
機能	★★★★★	動作時間	★★★


◀本体上部にHDMI端子を装備し、手軽に外部機器へ映像が出力できる。さらにDLNAにも対応しており、ワイヤレスでほかのAV機器とも連携可能。


▶本体をスライドさせて撮影した2枚の写真を合成して3D写真を作成する。作成した写真は3Dの待ち受け画面としても使用できる。

ソフトバンクからも出た3D搭載の全部入り国産スマホ

ソフトバンクとしては初の国産アンドロイド端末となる『GALAPAGOS Softbank 003SH』。本機の最大の特徴は、裸眼で3D立体視が可能な液晶ディスプレーを搭載していること。3D専用に作成されたコンテンツなら、奥行きだけでなく、ディスプレー手前へと飛び出してくる感じもしっかりと表現されており、3Dゲームや3D動画を十分に楽しめる。

本体背面のカメラは、ハイビジョン画質での動画撮影も可能。さらにHDMI端子を本体上部に装備し、液晶テレビなどに出力して視聴できる。

また、おサイフケータイやワンセグ、赤外線通信など、国内の通常ケータイの機能にも対応。通常のケータイからの買い換えでも安心だ。

2Dから3Dへの画面の切り替わり時に若干の動作のもたつきはあるが、そのほかの画面スクロールやアプリの切り替えなどはスムーズな印象。ユーザーインターフェースも、使用頻度の高い機能のボタンが大きく表示されるなど、使いやすく設計されている。（ライター／中山智）

iPhone & ヘリコプター

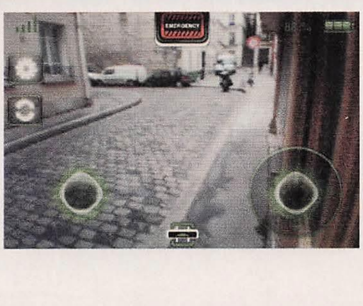
ラジコンヘリ？ いえいえ、空飛ぶゲームプラットフォームです



AR.Drone

オープン価格（実売¥40,000前後）

●メーカー：パロット ●接続形式：Wi-Fi（IEEE802.11b/g） ●通信範囲：最大50m ●最高飛行速度：時速18km ●航続時間：約12分（バッテリー1個あたり、必要充電時間90分） ●カメラ：フロント（640×480ドット）、垂直（176×144ドット） ●サイズ：525×515mm（W×D） ●重量：約420g


◀iPhoneなどの画面で、AR.Droneからの映像をストリーミング再生できる。

iPhoneを通した仮想空間がそこには広がっている

AR.Droneはフランスのワイヤレス機器メーカー、パロットが開発した、iPhone／iPod Touch／iPadをコントローラーとして飛ばす小型ヘリコプター。

AR.Droneは、流線形のボディに4個のプロペラを搭載。本体前面と下部に装着されたカメラを利用して、水平および地面との距離を計算することで正確なホバリングを行う。難しい操作は必要なく、iPhoneの画面上で指先を使って高度と方角を指定するだけで操作できる。

また、AR.Droneはただ単に飛ばすだけの機器ではない。本体カメラとiPhoneの機能を利用して、実際の映像とバーチャルな映像を合成、あたかも仮想空間のなかでのフライトを楽しむことができるのである。現在、2機のAR.Droneを利用して空中戦を楽しめるアプリ「AR.Pursuit」（価格350円）がApp Storeにて配信されている。なお、編集部では2機のAR.Droneをお借りしたので、次号では大々的に紹介する予定だ。

PCで3Dを楽しみたい人に 4万円で手に入る3D環境

3D ディスプレー



普通の液晶ディスプレーとしても多機能で使いやすい

本製品は3D表示に必要なリフレッシュレート120Hzに対応した、PC用液晶ディスプレーだ。画面解像度は1920×1080ドットで、液晶パネルはTNパネルを採用している。入力端子はD-Sub15ピン、DVI-D、HDMIの3種類。

気になる3Dについては、PCを介した3D表示技術「NVIDIA 3D VISION」にて対応する。実際にゲームや映画などの映像を3Dで表示させてみたが、クロストーク（左右の映像がダブって見える現象）も少なく、快適に見ることができた。ただ、残念ながらBDレコーダーなどを直接接続して、PCを介さずに3D表示を行うことはできない。

ディスプレー単体としては、画面を90度回転させて縦画面表示ができるピボットや、異なる入力端子からの映像を2つ並べて表示できるピクチャー・バイ・ピクチャーなど、使い勝手のいい機能を多数備える。

単体での3D表示はできないので、本製品を現行の3D対応液晶テレビに置き換えては使えないが、PC用ディスプレーとしての性能は高い。

XL2410T

オープン価格（実売￥40,000前後）

●メーカー：BenQ ●液晶サイズ：23.6インチワイド ●解像度：1920×1080ドット ●輝度：300cd/m2 ●コントラスト比：1000:1 ●応答速度：5ms（グレー→グレー：2ms） ●視野角：左右170度／上下160度 ●入力端子：DVD-D×1、D-sub15ピン×1、HDMI（1.3）×1 ●サイズ：570×181.3×347.4mm（W×D×H） ●重量：約6.37kg

【項目別オススメ度】
（5段階評価）

画質	★★★
動画性能	★★★★★
機能	★★★★
価格	★★★



◀ゲームをしながら攻略サイトを見たりといった使い方もできる、ピクチャー・バイ・ピクチャー機能。



▶設定項目としては、ゲームに適した画面設定も搭載する。FPSモードに設定すれば、画面の残像や遅延などを極力減らした設定にできる。



◀画面を90度回転できるピボット機能を搭載し、縦画面での利用も可能。文書などを読む場合だけでなく、ゲーム機とつなげて、STGなどをプレイする場合にも便利な機能だ。

アキバで見つけたキワモノ製品とか

2週連続でオリコンのブルーレイディスク総合1位（12月13日付）を獲得した『魔法少女リリカルなのは The MOVIE 1st』のBD／DVDの発売や、閉店まで購入する列が途絶えなかった『1番くじ けいおん!』、『1番くじプレミアム 涼宮ハルヒの籤引』など、アニメ関連で大いに盛り上がっていた12月の秋葉原。しかし、まだまだ秋葉原には、おもしろ・注目のトピックがある。ここでは、大型量販店やゲームショップに行っているだけでは見逃しがちな話題を取り上げる。今回は最新PCパーツ関連や歩行者天国の再開など、アキバの旬な話題を紹介する。

旬ネタ 歩行者天国の再開が決定

（中央通り）

通り魔事件以降、中止されていた歩行者天国（ホコ天）が、約2年7カ月ぶりに再開することが東京都公安委員会で決定した。再開は2011年1月23日からで、6月26日までは「仮実施期間」として実施。安全性やマナーなどに問題がなければ、正式にホコ天が再開されることになる予定だ。



▶中央通りの万世橋交差点から末広町交差点までがホコ天になる。毎週日曜日のみ実施され、13時から17時まで。

グッズ やる夫クッションが発売に

（コトブキヤ ラジオ会館店）



◀超人気の顔文字クッションシリーズ第4弾となる「やる夫クッション」が登場した。ただし、これまでの商品より売れ行きは微妙。

PCパーツ 通常価格でPT2を購入できる!?

（三月兎 1号店）



◀オークションでプレミア価格がついていたアースソフトのデジタルチューナー「PT2」の再販が決定。予約受付中のショップも。

液晶ディスプレー 美麗なIPS液晶が2万円切り!

（TWOTOP 秋葉原本店）



◀LGエレクトロニクスからIPS液晶パネルを採用しつつ、2万円を切るフルHD液晶ディスプレー「IPS226V-PN」が登場。

4期生そろい踏み!!!

アイドリング!!!の超新星

アイドルってなんだろう？4期生がアイドルを考える！

——この連載でアイドリング!!!を初めて知る人も多いかと思います。そこで質問ですが、「アイドリング!!!ってどんなアイドル？」と聞かれたらどう答えますか？

倉田 うーん……あんまりアイドルっぽくないアイドルかも。

尾島 私たち、なんでもするアイドルだもんね。さすがフジテレビのアイドルって感じでバラエティのイロハを鍛えられてます。

伊藤 二十人十色……あ、違う。二十人二十色のアイドルか（笑）。

後藤 そうそう、人数が多いから常に遠足に行く途中のバスみたいな雰囲気ですよ。仲がよくて先輩たちにも「下克上！」なんて言っちゃいますけど。

遠藤舞（今回のゲスト：1期生） メンバーに対しての発言も、その娘をオイシくするためにイジることができれば、バラエティアイドルとしても一人前ですね。

——さて、この連載では4期生がトップアイドルを目指すことが目的なのですが、みなさんにとってのアイドルって誰ですかね？

尾島 小さい頃はモーニング娘。さんだったなぁ。

倉田 瑠夏が幼稚園のときすごく流行ったよ！



26号 尾島知佳

「（アイドリング!!!メンバーで）一番欲しいと思ったのは横山ルリカさんと外岡えりかさんの学業と仕事を両立する能力です！ 高校生なので」

26 Chika Ojima

25号 後藤郁

「山口百恵さんみたいにカッコよくてクールで人に刺激を与えられる人になりたいです…と、すぅちゃん（11号森田涼花）と寮で語りました」

25 Kaoru Goto

友情！ 努力！ 愛情！ 4期生の成長記録

アイドリング!!!の 勉強させてもらいますング!!!(仮)

題字：門澤P

第2回 4期生ドキドキインタビュー！

フレッシュさと運動神経を武器に、アイドリング!!!の先輩たちを超えて、トップアイドルを目指す4期生。今回は5人にアイドルについて考えてもらいましたング!!!

担当

★男塾先輩

今回の取材で初めてフジテレビ内に潜入。気づいたら隣に中居君、目の前に吾郎ちゃんがいました。

★エドボル

番組に触発され50Mダッシュに挑むも、運動不足で横山さん同様走り方を忘れてました……。

4期生の保護者役といえば？

体育会系ぞろいの4期生のなかでも、身体能力の高さが目立つ26号・尾島。現役JKらしい自由な発言も話題だが、実は気配り屋さんでもある。収録中には興奮したほかの4期生にさりげなく立ち位置をうながすなど、年上らしい世話焼きぶりに注目してみよう。（担当・カゲ）

遠藤　そうか……幼稚園か……。

野元　愛は深田恭子さん。演技力が凄くて尊敬してます。

倉田　瑠夏はダンスをずっとやってたのでブリトニー・スピアーズさん。かわいいし、カッコいい！

――そういったあこがれの方々のいいところを学びつつ、みなさんが目指すアイドルのイメージを探っていきたいと思ってます。

遠藤　今どきのアイドルって「なんでもできるアイドル」が強いと思う。歌や踊りだけじゃなくね。

伊藤　私、対談とかしてみたい！ほかのアイドルさんに会っていろいろと勉強させてもらいたいです。

尾島　あこがれのアイドルの方に会ってみるとか？

倉田　ブリトニーさん……。

野元　通訳がいれば大丈夫！

――さて、12月31日は9thライブです！　今回は年越しカウントダウンもありますが、4期生は年齢制限のため出演できません……。

後藤　来年は紅白に出たいので、ゲンを担いで紅白まんじゅうでも食べながら（この瞬間、耳からイヤリングが落ちて）……あら、縁起悪いですね（苦笑）。



▲保護者役として参加した遠藤。下克上の言葉の意味がわからなかったメンバーに優しく教える一幕も……。



22号 倉田瑠夏

「ずっとダンスをやっていたけどアイドリング!!!に入れたので、一番初めのライブよりも、成長したなって思われるようにがんばりたいです！」

23号 伊藤祐奈

「（憧れるアイドルは）℃-uteの鈴木愛理ちゃんです。表情とかダンスがすごいんですよ。ライブとかで踊ってるときもパッと目が行っちゃう」

24号 野元愛

「トークするまでに時間がかかるんですけど、しゃべり出すと止まらない癖がついてしまって。そのあたりの空気とかを読めるようになります！」

次回予告!!!　大晦日カウントダウンイベントの裏側に潜入取材を敢行！

巷をにぎわす例の場所に潜入！

噂のアレ

第２回

スピリチュアルブーム到来！ 人々の心を救済する 占いカフェに潜入してみた!!

担当・・・・アラケン

年末進行の忙しさで身も心もボロボロになってしまった悲しき記事担当編集。



占い師
北原サビアン先生

サビアン占星術研究家。その占いの的中率の高さはさることながら、的確なアドバイスをオブラートに包まずに語るというスタイルも人気の秘訣。テレビや雑誌といったメディアへの露出も多く、注目の占い師の1人。

オレの人生どん詰まり!? じゃあ…占ってもらおう！

最近、私の友人が立て続けに「車にはねられて骨折した」「勤め先の会社が潰れかけている」などといった“どん詰まった”事態に遭遇している。かくいう私自身も、先日生まれて初めて「ものもらい」ができてしまい、眼帯生活を強いられたばかりだ。こうした原因不明の不運に見舞われると、人間はなにかにすがりたくなるらしい。たまたま「当たりすぎる占い師がいる」という情報をキャッチした私は、居ても立ってもいられず占いの予約を入れていた。

占いが行われるカフェは、渋谷のセンター街を抜けた先のビルの中にあった。少し緊張しながらドアを開け、カウンターに腰掛けると、店の一角を覆うカーテンの裏からぼそぼそと話し声が聞こえてくる。カフェ内の個室では、占い師たちが迷える人々の運勢を占っているのだ。そうこうするうちに予約を入れた占い師・北原サビアン先生からお呼びがかかり、部屋に入ったその瞬間、私は「マ、マツコ！」と心の叫びを上げた。が、先生はそんな私の心を見透したのか「私、道ばたで彼女（？）に間違われるのよ！」とユーモアたっぷりに答えてくれた。そのノリには面食らったが、豪快に笑う先生を見ていたら、いつの間にか緊張がほぐれてしまった。

さて、そんな先生の占いは（当然ながら）本格的。生年月日や出生時間に基づいたデータから作成されるホロスコープ（占星術における人を占うための天体の配置図）を用いて、私の性格や運勢を分析、さらには今後の行動指針を示してくれた。私個人の感想ではあるが、先生の占いは「かなり当たる」。占いを信じる信じないはともかく、自分の評価を他人から聞かされると、気分がガラッと変わるもの。もし貴方も人生にどん詰まっているなら、占いを体験してみるのはいかがだろうか。



このカンバンが目印！

店舗情報

フォーチュンカフェ トリン

［場所］
渋谷区宇田川町12－11 Uビル3F
［営業時間］
13時～22時

※フォーチュンカフェ トリンのURL：http://www.trine.jp/　電話番号：03-3770-7236



猫の先生まで……!?

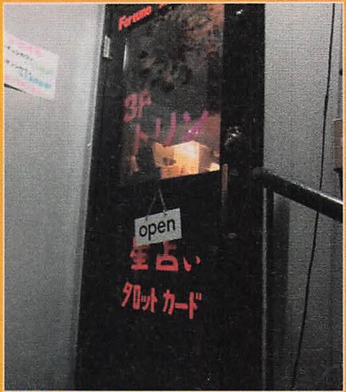
▲猫の先生も在籍中!?　いったいどんな占いを披露してくれるのか、期待したいところだが……。

自分好みの先生を選ぶべし！





▲▶占いカフェの外では、どんな占い師が在籍しているかを確認できる。どの先生がカフェにいて、どの先生がお休みなのかは、事前に電話で確認しておこう。なお上の写真のように、ビルの内部には先生方の顔写真が掲示してある。意味はよくわからないものの、かなりのインパクト！



純喫茶風の入り口……？

▲占いカフェはビルの3階にある。この中にはさまざまな占い師が！

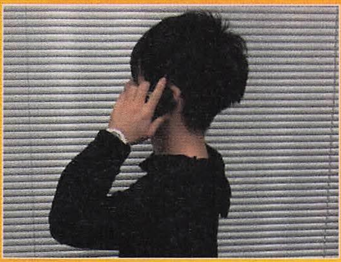
占いの作法

▼フォーチュンカフェ トリンの楽しみ方▲

実際に貴方の進むべき航路が先生に導き出されるまでの流れを体験レポート！

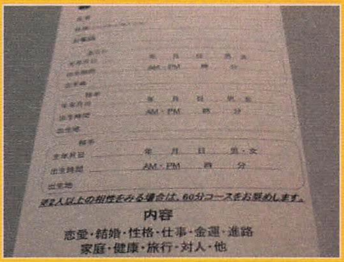
❶ 電話で希望の先生を予約する

目当ての占い師がいる場合は、カフェを訪れる前にまず電話予約するのが基本。予約せずに、直接お店へ向かって占ってもらうこともできるが、お店の混み具合によってはしばらく待つことになるし、そもそも目当ての先生がカフェのシフトに入っていないケースもある。特に北原サビアン先生はかなりの売れっ子なので、確実にお会いしたいならしっかり予約を。本取材を申し込む際は、「星の位置的にこの日の取材を避けたほうがいい」とアドバイスをいただいた。予約の段階から占いは始まっているのだ！



❷ 個人データをシートに記入する

カフェの中に入ったら、まずはカウンターに座って飲み物を注文しよう。ここで、占いで使用するホロスコープを作成するため、自分のデータを用紙（シート）に記入することになる。ポイントは、あらかじめ自分と占いたい人の生年月日や出生時間などを調べておくこと。特に出生時間は占いの精度を高めるために重要な項目なので、母親から聞き出すか母子手帳をチェックしよう。なお、先生に占ってもらう項目は複数選択できる。1つの項目をじっくり占ってもらうのか、いろいろ占ってもらうのかを決めておこう。


内容
恋愛・結婚・性格・仕事・金運・進路
家庭・健康・旅行・対人・他

❸ 先生とのご対面！そして待望の占いへ

ホロスコープができたら、先生の占いがスタート。占う項目にもよるが、ホロスコープを用いた性格や運勢の分析がメインとなる。最後には分析結果と合わせて、タロットカードで進むべき道が示されるという流れだ。なお、占い師は人の悩みを聞くプロでもある。占いに加えて、人生相談を持ちかけてみるのも手。







❹ 占い時間に応じて料金を支払う

占いが終わったら、会計となる。占いの料金は時間によって決められており、延長する場合はそのぶんの金額が上乗せされる仕組みだ。つまり、欲張っていろいろな項目について占うと、そのぶん1つ1つの項目を占う時間が短くなってしまったり、時間延長を余儀なくされたりする。先生に聞きたい項目は、ある程度絞っておくほうがよいだろう。

サビアン先生が語る“占い”のススメ

——サビアン先生は「占星術」を占いに用いていますが、これはどんなものなんですか？

サビアン　占星術は、占う対象の誕生日をはじめとした各種データから作成したホロスコープで、その方について分析する占いです。天体の位置や動き、そして人間や社会のあり方を経験的に結びつけて占うというもので、学問としても研究されている分野です。私の場合は、データだけでその方の運勢や性格を決めつけるということはしません。占いは、双方で情報を交換しながら「作り上げていく」ものだと考えています。

——占いって、結構ズバズバ言うものなんですね。人生のピークが具体的な年齢で示されてビビりました。

サビアン　もちろん、信じるか信じないかはその人の自由ですけどね。これは私の持論ですが、占いは「人生に風穴を開けるもの」だと考えています。日々を普通に過ごしているだけでも、いろいろな悩みが重なり、思考が凝り固まってしまって、どうにも身動きが取れなくなることがあると思います。そんなときこそ、占いを使って気持ちを一新してもらいたいですね。占いをエンタメの1つとして捉えて、遊びのつもりで来ていただくのも大歓迎ですよ！



占いで人生に風穴を開けて！

電スポ

大晦日は5団体による年越し興行確定

HARASHIMA 両国大会はメインで!

たまに行くなら選手に会える店特集

プロレス界のゲイ統一機構計画発覚!?

男色ディーノ激白



男色ディーノ　プロフィール
身長179cm、体重103kg。得意技は写真でも披露している男色ドライバー（相手の顔をタイツの中に入れながらパイルドライバーを放つ）、男色48手＋裏筋48手。ゲイレスラーであり、対戦相手や観客の中にイケメンがいると唇を奪ったり股間をまさぐったりする。

DDTは1997年の旗揚げからもうすぐ14年目となり、ますます勢いを増している。2009年、2010年には両国国技館大会を開催し、それぞれ8000人もの観客を動員した。2011年も7月24日に開催予定だ。観客を魅了するDDTの秘密はどこにあるのかを、団体内で飛び抜けたキャラクター性を持つ男色ディーノ選手に聞いてみた。

「私にとっては、ゲイであることを隠さずにプロレスができて、リング上でいろいろな愛の形を表現できるのがいいわね。それに室内だけじゃなくて、外でプレイ（プロレス）できることもあるし。そんな行為を凝視しているお客さんたちも、こういうプレイが好きなわけよ」

なるほど、同じ性癖の人が1カ所に集まることはよくありますよね。

「それに、団体にはいろいろな性癖の選手がいるからね。お客さんそれぞれの嗜好に合ったモノを提供できるってわけ。そんな2選手がリング上で交わることで、よりセクシャルなプレイにもなれば、ハードなプレイにもなるのよね。試合時間が経つにつれて燃え上がり、最終的にはフィニッシュホールドで昇天する。そんな過程も興奮する要素の1つね」

なるほど。一見真面目な話でも、ディーノさんが話すと、こちらもなんだか変な気持ちになりますね。さて、ではディーノさん自身の魅力や来年の目標はなんでしょうか?

プロレス界の7割はゲイ!?

「ゲイレスリングの第一人者として、ほかでは見られないものを披露できることかしら。ぜひ私のゲイ術作品を見に来てほしいわね。来年の目標は、プロレス界のゲイを統一して、統一機構を作ること。こそこそ隠すことなく、ノビノビとプレイができる環境を作ってあげたいわ」

でも賛同するゲイのレスラーって少ないのでは?

「なに言ってるの! プロレス界の7割はゲイなのよ!」

一応誤解のないよう書いておくと、このように思っているのは男色ディーノ選手だけです（たぶん）。

今、この「プロレス」がおもしろい!

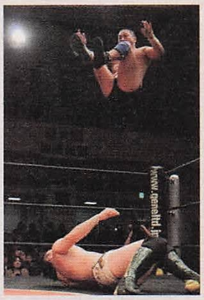
第2回 **DDT**
（ディーディーティー）

担当：平岡
今年もプロレスをたくさん見ましたが、最も印象に残っているのは10.7のマッスルハウス10です。

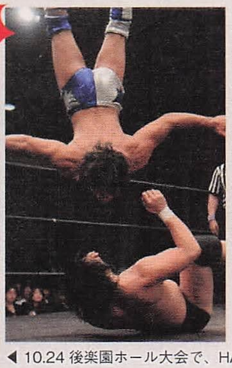
プロレスファンとしては、年末年始は帰省どころではない。年越しプロレス&カウントダウンプロレスで年が明け、そのまま寝ずに元旦のZERO1後楽園ホール大会へ行くのが正しい過ごし方だ。

ここがおもしろい! 魅力の秘密

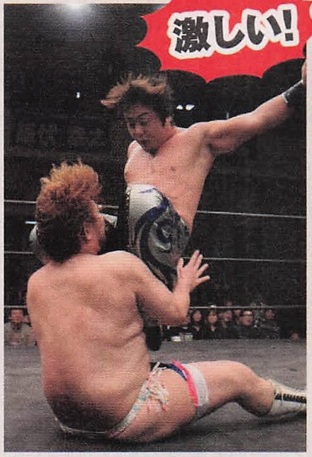
1つの大会の中に、バチバチしたハードな試合とエンターテイメント性あふれる試合が混ざっているため、観客は興味が尽きることがないまま、最後まで楽しめる。またキャラクター性の高い選手が揃っており、大会中に流されるVTRにより、試合のテーマをわかりやすく説明しているので、初心者でもすぐに引き寄せられる。さらにキャンプ場、本屋、工場など、どの団体もやったことがない場所で自由なプロレスを行うことが、プロレスファン以外の人たちの目も向けさせている。



▲ディック東郷のダイビングセントーン（トップロープ上から飛び、自身の背中を相手に打ちつける必殺技）。ちなみにディック東郷は、2011年6月に日本での活動を引退することが発表されている。

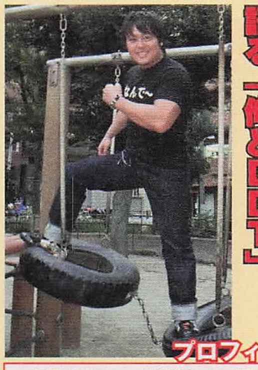


◀飯伏幸太の、その場飛びムーンサルトプレス。このほかにも難易度がとても高い空中殺法を使いこなすことができ、甘いマスクも相まってファンからの人気は高い。



◀10.24 後楽園ホール大会で、HARASHIMA の持つ KO-D 無差別級選手権ベルトに男色ディーノが挑戦した。男色ディーノはディープキスや男色ドライバーなどを繰り出したものの、最後は蒼魔刀により敗れてしまった。

HARASHIMAが語る「俺とDDT」



プロフィール

身長178cm、体重86kg。得意技は蒼魔刀（尻餅をついている相手へのランニングダブルニーアタック）や山折り（抱えた相手を落として自分の両膝に打ちつける）などだが、鍛えた肉体により基本の蹴り技や投げ技でも相手に大ダメージを与える。「なんでかって？　それは、鍛えてるからだ～！」というマイクアピールで試合を締めることが多い。

2011年の両国大会はメインに出る！

——自分のどのようなところを見てほしいと思う？

HARASHIMA　蹴りや投げなど、戦闘能力の総合的な高さですね。またフィニッシュ技である、蒼魔刀につなげるまでの組み立て方も見てほしいです。お客さんにはたっぷり楽しんでもらって、幸せな気分で帰れるようにしてあげますよ。

——DDTの魅力はどこにあると思う？

HARASHIMA　個性あるプロレスラーがリングに上がり、さまざまな試合形式で戦うことですね。プロレスというイメージにとらわれない、奥深さがあります。また、いろいろな飲食店を開いているのも特徴といえます。俺もよくエビスコ酒場などにいるので、気軽に声をかけてください！

観客を楽しませるアイデアのルツボ



▲DDT内で最も変態な男といえば中澤マイケル（右）。英語が堪能なインテリなのに、リング内ではTバックを装着したり、ローションを噴射したりと、変態道を爆進する。



▲「DDT アツイ男決定戦」では、分厚い電話帳や熱いストーブなどのアツイ公認凶器が登場。最後は大鷲透がアツアツおでんを鍋ごと高木三四郎にぶちまけてフォールを奪ったのだった。



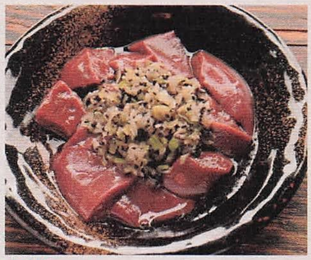
▶たとえメインの選手権試合でも、遊び心を感じさせる駆け引きを行うのが DDT 流。試合前に対戦相手にプレゼントを渡し、そのプレゼントの中身が試合中にも活躍した。

DDTが経営する飲食店に行ってみよう

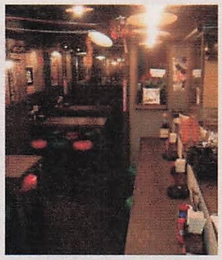
なんでかって? それは、おいしいからだ～!



DDTは飲食店の経営にも注力している。現役の所属レスラーが店員を務めており、来店するレスラーも多い。体に優しいカレーを提供するニコニコカレー、肉にこだわったエビスコ酒場、お酒を飲みながら楽しく過ごせるドロップキックといったオリジナル感にあふれている。



▶おすすめはレバブツ刺し。臭みがまったくなく、生レバが苦手な人でも食べられる。売り切れ必至！



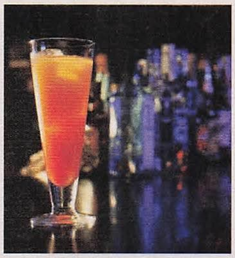
▶店長はKUDO。「歌舞伎町の旧コマ劇場前にあります。毎日焼酎無料なので、一度お越しください！」

居酒屋 炭火焼エビスコ酒場 新宿歌舞伎町店

●住所：東京都新宿区歌舞伎町1-14-6 第21東京ビルB1　●電話：03-5155-0821
●営業時間：17時～24時（月～木・土）、17時～4時（金）16時～23時（日・祝）
●定休日：なし



▶店長は柿本大地。「現役レスラーたちが店員を務める憩いの場です。選手のイベントも盛りだくさん！」



▶おすすめはファンカフルーツパンチ。甘くて口当たりがよく、お酒が強くない人にもオススメ。

プロレス＆スポーツBar ドロップキック

●住所：東京都新宿区歌舞伎町1-4-12 ミヤタビル5F　●電話：03-3209-8688
●営業時間：19時～5時（火～土）、18時～23時（日）
●定休日：月曜日



▲契約農家から仕入れた野菜と、コラーゲンたっぷりな牛の腱を使って煮込んだカレーが自慢。ニコニコカレー（700円）は、自家製クリームチーズがトッピングされている。

ニコニコ・カレー

●住所：東京都中野区新井2-1-1
●電話：03-3388-9070
●営業時間：11時30分～15時（火～金・ランチ）、18時～23時（火～金・ディナー）11時～22時（土・日・祝）
●定休日：月曜日

「DDT」今後の興行予定

年越しプロレスでは、30団体の選手によるランブル戦が目玉の1つ。ユニオンでは、石川修司vs.中西学のシングル戦が見逃せない！

5団体合同興行
「大晦日 年越しプロレス2010 カウントダウンスペシャル!!」
●日時：2010年12月31日（金）19時30分
●場所：東京・後楽園ホール
●チケット料金：¥4,000～¥10,000（前売）

ユニオン主催興行
「1富士、2鷹、3ユニオン 全席2000円興行!!」
●日時：2011年1月3日（月）18時30分
●場所：東京・後楽園ホール
●チケット料金：¥2,000（前売）

DDT主催興行
「Sweet Dreams！2011」
●日時：2011年1月30日（日）12時
●場所：東京・後楽園ホール
●チケット料金：¥3,000～¥6,000（前売）

カレンダーを3名にプレゼント！



男色ディーノ選手とHARASHIMA選手のサイン入りDDTカレンダーを3名にプレゼント。ご希望の方はハガキに住所、氏名、年齢、電話番号を明記のうえ、P.146の宛先「DDTプレゼント」係までお送りください。締切は2011年1月25日（当日消印有効）。当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

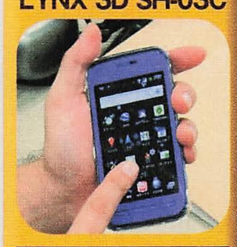
買ったから言える SELECT.2

「これはいい」

編集部員きまぐれショッピングレビュー

「2010年の流行モノ。」と企画が被ってね？　などと言われ、連載2回目にしてあやうく終了しかけた当コーナー。まあ、古くてもいいものはたくさんあるので、まったりといきます。

NTT docomo LYNX 3D SH-03C



■購入者：じゅし
■購入価格：￥39,207（税込）
■実売価格：約￥39,000（2010年12月現在）
オススメ度 ★★★★★

3D携帯のオススメ色はヤンキーカラーの紫（ホントは青）

これまで使っていた携帯が買ってからもうすぐ3年になり、iPhoneやらGALAXYやらアンドロイドやらガラパゴスやら、いろいろ出揃ってきたようなので、そろそろ買い換えようと思い携帯ショップをのぞいたら、たまたま翌日に新製品が出ると表示があり、今予約したらいつ買えるの？　と聞いたところ、「はい、明日の発売日にお買い上げいただけます！」と元気に答えていただいたので、予約することにしました。そして発売日、大人の余裕で開店33分後にお店に行くと…誰も並んでいませんでした（苦笑）。同じドコモのGALAXY Sはいまだに予約入荷待ち状態だというのに、余裕でゲット！　最高ですね。カラーは黒、白、青の3色ありますが、私が選んだ色はもちろん青。青っていうか紫ですね。レディースが特攻服に使いそうな色です。工藤静香に似合いそうな色合いです。あと、バブル期のボディコンにも多い色ですね、銚子のスナックのチーママとかいまだに着てそうですね、最高ですね。さて、その魅力ですが、まず裸眼3D。動画、静止画ともに3D表示が可能。ワンセグTVも3D表示が可能です。いろいろ試してみた結論からいうと、静止画の3Dは2枚の画像がずれてホログラムっぽく見えやすいですが、動画は見る角度をきっちり合わせれば、かなりの精度で3Dを体感できます。特にプリインストールされているアニメや初音ミクの映像は、かなりの3D感。ワンセグも含めて実写映像は裸眼3Dだとまだ微妙ではありますが。そして「液晶のシャープ」だけあって、画面はかなりキレイです。動画もハイビジョンで撮影可能で、なかなかの美しさ。ただ光の調整は難しいので、そのへんは携帯カメラの限界ではあります。ま、でも携帯で撮影できるレベルとしては最高クラスでしょう。難点を挙げるとすれば、タッチパネルが敏感すぎたり、鈍かったりとちょっとムラを感じるところでしょうか。ま、これは自分が使い慣れていないという部分が大きそうですが。ちなみに、メーカー希望小売価格は￥58191ですが、2年使用することを条件に￥39000くらいまで割引されます。今の携帯はどれもこのパターンですね。さらにドコモポイントやオプション割引などがあり、実際に支払った価格は￥23640でした。とにかく機能が多いので、今はいろいろいじくり倒している状況です。全機能を理解し終わる頃には、2年くらい経ってそうですわ。

NY PIZZA BURGER（ニューヨーク ピザバーガー）



■購入者：Bros
■購入価格：￥1,680（税込）
■実売価格：￥1,680（税込）
オススメ度 ★★★★★

ニューヨークで旋風を巻き起こした超巨大バーガーが日本初上陸！

ニューヨーク発・ピザバーガーがついに日本へ！　というニュースを聞き、発売後すぐにテイクアウトした商品です。関東地方で展開しているバーガーキングにて、2011年1月11日まで販売されております（一部店舗では要予約）。この商品は写真からもわかるように、直径22㎝の巨大なパンズで作られたハンバーガーであることが最大の特徴。中には、6枚のパティが敷き詰められており、バーガーキングのパンズやパティの味はそのままに、ピリッと酸味の効いたオニオンスライス、肉っぽさをやわらげるフレッシュなスライストマト、そして濃厚なピザソースなどで仕上げられた、ハンバーガーをピザらしく楽しむコンセプトが盛りだくさんの商品です。あくまでピザのように直に焼くわけではないので、クリスピーピザのようなサクサク感はありませんが、巨大なハンバーガーをピザのように分けて食べるという、今までにない奇妙な感覚が味わえます（笑）。ちなみに写真右は、比較用の通常サイズのハンバーガーです。これを見てもその巨大さがよくわかりますね。「ピザケース」に6等分で切り分けられた形で提供されるので、知り合いや家族と注文してみるのはいかがでしょうか？　まぁ、私は比較用も含め、全部1人で食べちゃいましたけどね！

山善ペットサークル（L）YWD-1009L



■購入者：男塾先輩
■購入価格：¥3,980（税込）
■実売価格：¥3,980（2010年12月現在）
オススメ度 ★★★☆☆

2匹の犬との共同生活で見えた己の限界

いきなりですが一人暮らしを始めました。今年の3月、住み慣れた足立区を脱出して実家暮らしをしばらくやっていたのですが、まぁこんな仕事をしているので、親とは完全に生活リズムの違う暮らしをしていたわけです。そりゃお互いストレスも溜まりますわな。そんなこんなで、いろいろな事情も絡みつつ、このたび部屋を借りることになりまして。どうですか？　なかなかの広さでしょう？　間取りはLサイズなので、丸まって寝ることももちろん可能。床は抗菌作用があるので、清潔に暮らすことができます。難点としては、内側から鍵がかからないことですかね……って、そろそろ突っ込もうね、うん。別にこのペットサークルに引っ越したわけじゃないですよ。常識的に考えて、いくらなんでもそりゃないわ。だったらダンボールハウスにするよ、潔く。

というわけで、現在我が家には2匹の犬がおります。2匹ともメスのMIX（ポメラニアンとトイプードル）で、生後3カ月のやんちゃ盛りです。……というか、やんちゃ過ぎ&甘えん坊過ぎてもう大変です。最初の1週間はこの中に入れていたのですが、嫌がって吠えまくるので渋々出すことに。そうしたら部屋のそこらじゅうでオシッコするはウンチするは、じゅうたんをむしるは、コード類をかじるは……まぁ充実したペットライフを過ごしているわけです。

そんなわけで現在、買ったばかりのこのペットサークルにはまったく寄りつかなくなった愛犬たち。これはもう、自分がゲージに入って暮らすしかないんですかね……。

翠仙 作 花あそび5号



■購入者：まっつ
■購入価格：￥21,000（税込）
■実売価格：￥21,000（2010年12月現在）
オススメ度 ★☆☆☆☆

記事作り用に買った市松人形……だったのだが……

とある記事で使うため埼玉県にある老舗っぽいお店で購入しました。名前は「ろけっと☆乱ちゃん」です。よろしくお願いします。

とりあえず購入してわかったことは、こういった人形は、実際にお店に足を運んで、自分で本体と着物を選んで買うと、愛着の湧き方がハンパない、ということ。俺が行った店は、こじんまりとした老舗でした。奥のひな壇には、たくさんの市松人形がずらりと座っていて、それらが俺のことをじっと見つめているわけです。そんな状況で選ぶわけだから、こっちの感覚もおかしくなってくる。この子にしよう、と選ぼうとすると、その横にいる人形の表情が曇ったり、喜んだりしているかのように見えてくる。でも不思議と怖くない……。本当に奇妙な感覚でした。あと、俺が行った店の人形は基本的に手作りなので、同じ柄の着物でも個体差があり、それも複数あるうちから選べるんですが、そのときも人形の表情をうかがいながら決定していました。改めて考えるとこれは怖い。やっぱり人形ってなんかあるんですかね～。通販でも購入できるようですが、たぶん足を運んで実際に選んだほうが、愛着の湧き方が段違いだと思います。それがいいか悪いかは別にして（笑）。

ちなみに市松人形といえば、昔からTVや雑誌などの怪奇モノに出てくる定番アイテムで、あの髪の毛が伸びるという「お菊人形」などが有名ですね。その刷り込み効果のおかげで、俺も子供の頃から市松人形はかなり怖いモノとして認識していました。……が、現在は市松人形も時代のニーズに合わせて、変化しているようです。あきらかに昔と違うポイントは髪型ですね。女の子の市松人形といえば、前髪を真っすぐにカットしたオカッパ頭がトレードマーク（？）だったは

ず。この古すぎてよくわからない美的感覚が怖さを増幅させてたわけですが、その髪型が最近では変わってきているようです。実際、俺が購入した「乱ちゃん」の髪型もワンポイントでさりげなく編み込まれていたり、リボンが付いていたりして、かわいい感じになってます。ほかにも栗毛色のカールなんてものがあったりして驚きでした。あと表情もだいぶ違います。昔の市松人形は、瞳孔が開きっぱなしの瞳＋今にも動き出しそうなリアルな表情のコラボが怖すぎでしたが、今はかなり柔らかくなり、生々しさも抑えられている気がします。

さて、今回購入した「乱ちゃん」ですが、今は俺の机の上に箱ごと置いてあります。本当は箱から出して置きたいのですが、編集部はホコリだらけですからね。乱ちゃんにホコリをかけたくないのです。まさに箱入り娘です。ということで俺はけっこう満足！　でも、いろんな意味で深みにハマる可能性があるので、オススメはできません（笑）。すべては自己責任でお願いします。

K'S LEATHER CHAPS



■購入者：雅
■購入価格：￥29,800ぐらい
■実売価格：￥36,000～39,800（2010年12月現在）
オススメ度 ★★★★☆

体型さえ維持できれば一生穿きつづけたいかも

国内革ジャンメーカーの老舗・カドヤさんのチャップスです。まずカドヤさんというと、革製品に興味がなくても、本誌の読者なら聞いた覚えがある人も多いのではないでしょうか？　そうです、『デッドライジング2』の主人公のチャック・グリーンが着ている革ジャンのコラボレートを手掛けているメーカーさんです。実はこのカドヤさん、これまでにもコラボレート製品をいろいろと作っているところでして、『バーチャファイター4』のジャッキーの革ジャンで覚えている方もいるかと思います。そんなカドヤさんが、定番アイテムとして販売しているチャップスのなかで、一番ベーシックとなるモデルが、今回、私がオススメする「ＣＨＡＰＳ」です。名前もストレートですね。

チャップスと言われても、どんなものなのかわからないという人も少なくないでしょうから、簡単に説明しますと「ジーンズなどのデニムの上から穿ける脱着可能な革パン」です。西部劇などで、カウボーイが着ているアレですね。マンガやアニメなどでは、ガンナー系のキャラがよく着ています。個人的には、アメリカンなギャルがホットパンツの上にこれを穿いている絵が大好きです。服としては、単純に防寒対策として優秀ですし、暑くなったら、上着を脱ぐ感覚で出先でも外せるのでとても便利です。

さて、ここでまたカドヤさんの話に戻ります。カドヤさんの製品は、正直なところ価格帯は高めです。その理由は、いわゆる「安かろう、悪かろう」な物がないからです。水準以上の品質を保つべく手間をかけて作っているわけですから、自然と価格帯も高めになるのです。しかし、ブランド的価値が上乗せされているということはなく、むしろ物自体の価値からして見れば安いと言ってもいいでしょう。ほかにも、いくつかカドヤさんの製品を持っていますが、どれもこれもクオリティが高いです。このチャップスは15年ほど前に、上野のバイクストリートにあったカドヤさんの直営店の年末セールで買ったのですが、毎年冬が来るたびに穿いているのに、まったく綻びる様子がありません。多少のこすれ傷などはありますが。この先10年、20年穿き続けても大丈夫そうな調子です。ただ、問題は体型維持。タイトに穿かないと様にならないものなので、ちょっと油断して太ると穿けなくなります。まあ、体型に併せたオーダーもできるので大丈夫といえば大丈夫ですが、若い頃に買った服が年を取っても着られるというのは１つの理想ですよね。

Best Brass e-Brass Jr.



■購入者：飯塚
■購入価格：￥5,500（税込）
■実売価格：￥5,300～6,300（2010年12月現在）
オススメ度 ★★★☆☆

男たるもの好きなときにトランペットが吹きたい

どうやら僕は、楽器を集めるのが好きみたいなんです。自宅には、トロンボーン、トランペット、クラリネット、リコーダー×２本があります。このなかで、サッと取り出して、すぐに吹けるのはトランペットなんですが、自宅で好き勝手に吹いていると大家さんに怒られます。そこで役に立つのが、「ｅ-Ｂｒａｓｓ Ｊｒ.」。だいたいテレビの音と同じくらいまで小さい音で吹けます。ただ、難点が１つ。音程がやや上ずると吹奏感が変わるので、調子を逆に崩してしまう場合があることなんですね。とはいえ、価格も安いですし、家にトランペットが眠っているけど吹ける環境もないし、という人にはオススメです。

ハンドシュレッダー



■購入者：てっしん
■購入価格：￥1,575（税込）
■実売価格：￥980（2010年12月現在）
オススメ度 ★★★☆☆

この程度の投資で個人情報が守られるのであれば安いものだ

最近は個人情報漏洩問題が話題になることもあり、自分宛に来たＤＭなどは、手で宛先部分をちぎって捨てていた。でも毎回の作業は面倒で、手でちぎっても宛先を完全に見えなくすることは難しいもの。そんなときディスカウントストアで見かけたのが、このハンドシュレッダー。投入口に入れてハンドルを手で回すと、幅４㎜ほどの細い短冊状になって、下のバケットに捨てられる。これなら住所も判別できないので、ＤＭのほかレシートなど、個人情報が少しでも入っている紙はなんでもシュレッダーにかけて、安心の時を過ごしたのだった。だが不便な点もある。それは少しでも厚い紙を入れると、ハンドルがいきなり回りにくくなること。またビニール材質は中の歯車にくっついてしまい、そのあと手でビニールをはがさなければならない。まあ、価格の安さを考えて目をつぶるとしよう。

ブランドものだと思われるカバン



■購入者：野村一真（副編集長）
■購入価格：￥20,000ぐらい
■実売価格：不明
オススメ度 ★★★☆☆

茶色であってオレンジ色のような中が3つに分かれている革のカバン

ビジネスでもプライベートでも使えて、ちょっとオシャレなカバンを探していたところ、仙台のとあるお店でこれを見つけました。このカバンのポイントはいくつかあり、その１つが色。茶色でありながらオレンジ色にも見えなくもない、この絶妙な色加減にまず惹かれ（いろいろな服装に合わせやすい！）、シンプルすぎないディティールも個人的にツボ。革製なので安っぽく見えないのも魅力です。サイズが大きめなのもポイントで、ビジネスアイテムや徹夜仕事用の着替えに加え、Ｂ４のノートＰＣまでもが入る仕様。中が３つに分かれていて、整理もしやすい構造です。ちなみに、かなり大きめなノートＰＣをなぜ持ち歩いているのかというと、『フットボールマネージャー２０１０』を、いつでもどこでもプレイできるようにするため。このＰＣは基本的に仕事では使いません！

ゲームス買物担当：雅の
100円ショップ探訪録



「カルパス」に丸大食品の本気を見た！

雑誌編集というものは徹夜作業が当たり前の仕事です。そんな仕事に必要なものは何かといいますと、個人的な経験で挙げさせてもらうなら、体を潤わせるための水と、脳を働かせるための砂糖と、腕を動かすための肉です。水と砂糖に関しては、自販機のドリンクで簡単に摂取できるのですが、問題なのは肉です。体が肉を求めているからといって、安易に牛丼屋などに行ってはなりません。人間の体というものはワガママなもので、甘やかすとつけあがります。ヘタにお腹を満たすと、次には睡眠を要求してきます。ということで今回のお題は、そんな編集者にありがたい、小腹を満たす安価なおやつ肉「カルパス」です。別にサラミでもいいのですが、ここは100円ショップのコーナーなので、比較的安価なカルパスでいきましょう。ちなみに、サラミとカルパスの違いですが、日本国内においては、牛肉と豚肉を使った高級なものをサラミとしているようです。味覚的には、歯ごたえがあり、肉と脂身の味が強く、スライスして食べるのがサラミ。柔らかく、香辛料が利いており、丸かじりできるのがカルパスといったところでしょうか。さて、私がオススメしたい100円カルパスは、丸大食品が製造している「ドライソー」。肉は豚肉と鶏肉を使用しており、牛肉は入っていないので、カテゴリー的にはカルパス……なのですが、ものすごくサラミっぽいです。牛肉なしで、この歯ごたえと肉々しさをよく出せたものだと感心します。とりあえず、これ1本あれば3時間は動けますよ。

直撃！じゅしのパチスロマニアックス！

第2回

「吉宗」シリーズ（大都技研）

編集部イチのパチスロマニアの私・じゅしがお届けする、気になるパチスロ機を紹介したり、開発者に話を聞いたりするこのコーナー。今回は人気シリーズ「吉宗」を徹底解剖！　大都技研さんからの貴重なコメントも必見です！

「吉宗」の歴史。

BIG711枚・1ゲーム連の衝撃！

4号機時代に登場した「吉宗」は、その瞬発力とハイセンスな演出&楽曲で大人気に。その後も5号機はもちろん、パチンコやアニメなどで幅広いシリーズ展開を遂げている。



新・吉宗（2008年）

「吉宗」の後継機は5号機で登場。立体的な演出が楽しめる液晶画面、「スゴビ（凄いビジョン）」を搭載。新たな手法でファンを楽しませた。



吉宗（2003年）

BIG中に「キーン！」と鳴らせば、最大獲得711枚のBIGが1G連！　その驚異的な出玉性能で全国のホールに導入され、一時代を築き上げた名機。



ギラギラ爺サマー（2010年）

8月に導入。現在も稼働中。突入すれば大量出玉も夢ではないART「ギラギラッシュ」システムを搭載。大都技研らしさが光る究極のART機。



爺サマー（2008年）

吉宗の家臣である「爺」が主役に踊り出たスピンオフ的機種。スタンダードなAタイプで、遊びやすさとコミカルさを前面に打ち出した。

このページの担当者▶▶▶▶▶▶じゅし

常にガチホモ疑惑が絶えない魅惑の編集者。冬になるとボードを抱えて雪山に攻め込んで、〆切を忘れることもしばしば。パチスロ歴は約20年。

メーカーコメント ▶ 歴史編

開発当時、パチンコやパチスロで「時代物」のジャンルが確立されつつありました。そこで、時代劇などで誰にでも馴染みのある徳川吉宗を題材にする企画が立ち上がりました。親しみやすいキャラクターデザインが仕上がってきましたので、そこに大都技研らしいコミカルな演出を取り入れて、「吉宗」が完成しました。

「吉宗」のゲーム。

PS2、PSPで広がる「吉宗」ワールド

現在、4号機の「吉宗」をホールで打つことはできない。過去の興奮を味わうのにオススメなのがシミュレーターだ。特にPSP版の「吉宗」は携帯機で遊びやすい。かつての「キーン！」の興奮を手軽に味わってみては？



大都技研公式パチスロシミュレーター 新・吉宗（2008年）発売元：パオン



大都技研プレミアムパチスロコレクション 吉宗（2006年）



大都技研公式パチスロシミュレーター 吉宗（2006年）



大都技研公式パチスロシミュレーター 吉宗（2004年）

「吉宗」のキャラクター。

愛されるキャラも人気のヒミツ！

斬新なゲーム性のみならず、個性的なキャラクターが多数登場するのも、本シリーズが高い人気を得た理由の1つ。その人気から、テレビアニメ化もなされている。またパチスロのオリジナルコンテンツとしては異例ともいえるほど、キャラグッズも多数発売されている。



歌と踊りが大好きな心優しいお姫様。超天然キャラで、お城の人気者。

無邪気で明るいお城のアイドル。いたずら好き。姫様のことが大好き！

正義感に燃え、自ら剣を取り悪に挑む。民衆からの人気は絶大！性格は負けず嫌い。



吉宗に信頼されている家臣。読書好きで知識豊富だが、酒好きで飲み比べも好き。夢はくの一とのハワイ旅行！

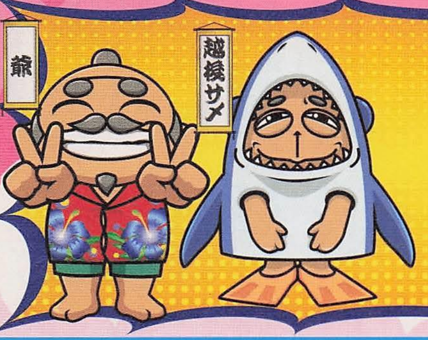
お金が大好き。悪巧みで財を成す。悪代官の入れ知恵に乗せられて黄金色の菓子をつい差し出してしまう。歳のわりに逃げ足が速い。

メーカーコメント キャラクター編

「吉宗」ではパチスロのオリジナルコンテンツをアニメにするという、業界ではなかった試みにもチャレンジしました。すべてにおいて苦労しましたが、印象的なことも多く、思い出深いですね。「吉宗」をはじめ「忍魂」など、弊社のオリジナルコンテンツについては、描き下ろしのイラストもたくさんあります。ファンのみなさんからの要望が多ければ、画集などの展開もあるかもしれません。キャラクター人気については、やはり吉宗、姫、爺は特に人気が高いです。その他としてはチビ姫、宙太といったキャラクターも人気です。開発側としてはどのキャラにも強い思い入れがありますのでみんなかわいがってくださいね。

「ギラギラ爺サマー」では

現在ホールで絶賛稼働中の「ギラギラ爺サマー」では、南の島を満喫する爺が主役。ふんどしでサーフィンを楽しむ爺や、くの一・奥方の水着姿が印象的だ。本機では越後屋が越後サメとなって現れる。爺も念願の南の島に旅行することができ、アロハシャツを着て登場する。



メーカーコメント 音楽編

「吉宗」に限らず、遊技機はSEや音楽の良し悪しでおもしろさが大きく変わることもありますので、非常にこだわっています。ボーナス中であれば解放感、そして気持ちよさ。高確率演出や鷹狩り演出に関しましては期待感などを持ってプレイしていただくため、アップテンポなドキドキ感に加え、和風のイメージを大切にしました。音そのものを楽しみながら遊んでいただき、BIGが当たったら好きな演出を選んで、いつでも新鮮な気持ちで遊んでいただければうれしいですね。ホールで聞いて気に入った曲は、ぜひCDなどでじっくり聞いてください。なお、楽曲に関わる歌い手や作者の正体は…ヒミツです。すいません。

「吉宗」の音楽。

ヨシムネ サウンドトラック（2003年）



メジャーになった「スロット音楽」

常にクオリティの高い楽曲が使用されている「吉宗」シリーズ。次々にCDが発売され、シリーズ累計40万枚はスロットの枠を超えた大ヒットで、広く支持されている。ボーナス中の曲も3種あり、どれも人気が高い。

パチスロ懐古録 Vol.2 リアルボルテージ編

BIGボーナスは最大771枚！しかし、目押しは超シビア

さて今回ご紹介する機種はリアルボルテージです。ちなみに正式名称はリアルボルテージ「2」です。きっと保通協の検定に一度落ちて、2度目で通過したことが想像できます。それは置いといて、この機種はビッグボーナスで最大771枚ゲットできるのがウリでした。本機のビッグボーナスには「SUPER」と「NORMAL」の2種類があります。SUPERのときにコイン1枚掛けでプレイすると、最大771枚獲得できるというシステムでした。しかし、これには1コマのビタ押しが要求されるため、非常に難度が高い。目押しを失敗すると15枚のコインをロスすることになるため、SUPERでも無難に3枚掛けで消化する人が多かったですね。自分もその1人でしたが。SUPERを1枚掛けにしないのにはもう1つ理由があって、目押しがシビアなためボーナスの消化に時間がかかるので、高設定をつかんだときには時間がもったいないということです。低設定の場合は1枚掛けにチャレンジするのもありかもしれません。また実はビタ押しといってもジャストのタイミングで押すと滑って外れてしまうという事実。実際は0・5コマ早く押すのがベストタイミングでした。きびしー！



▲赤と青の丸いグローブがボーナス絵柄。もちろん「7」もボーナス絵柄です。このでかさはインパクトありました。

非電源ゲームで2D6！



ロール&ロールステーション店長
千代 達也

本コーナーを担当する非電源ゲーム愛好家

TTR（♂／?歳）



多忙な業務の合間を縫って、本コーナーのヘルプに入るサブ担当。非電源ゲーム全般に詳しいが、なかでもゲームブックへの情熱と知識は並外れている。

そみん（♂／34歳）



十数年ぶりに非電源ゲームへの愛が再燃している、本コーナーのメイン担当。プレミアがついた非電源ゲームを総額10万円以上衝動買いしちゃいました。

第2回 専門店の店長に聞く 非電源ゲーム業界なう

いざ、非電源ゲームを遊ぼう！　と思ったものの、ブランクが長かったので、最近の流れがよくわからず……。餅は餅屋ということで、専門店の店長に“業界の今”を聞いてきました！

「ドミニオン」効果によって非電源ゲーム業界が活性化！

――現在の非電源ゲームの主流は、どのようなジャンルなのでしょうか？

千代達也店長（以下、店長）　カードゲームが圧倒的に強いですね。90年代後半に登場した「マジック：ザ・ギャザリング」や「遊☆戯☆王」の影響が大きくて、TCGの人気が続いています。

――ここ近年、非電源ゲーム業界で大きな動きはありましたか？

店長　とにかく「ドミニオン（左ページ参照）」ですね。海外では2008年に発売されて、日本人ファンの間でも話題になっていたんですが、2009年に日本語版が発売されて大ブレイクしました。個人的な印象ですが、日本においては、デッキを循環（※1）させて遊ぶというTCGに近い遊び方が受けたんだと思います。TCGが好きな学生の方のような若い層を含めて、一気に非電源ゲームを遊ぶ人口が増えたという実感があります。それから、日本語版が発売されたことも大きいですね。ルールさえわかれば海外版でも問題なく遊べますが、日本語版はやはり敷居がぐんと下がりますから。

熱いセリフを演じる楽しさ！ 進化するテーブルトークRPG

――テーブルトークRPGというジャンルは、現在どうなっているんですか？

店長　根強いファンに支え続けられていますが、「ロードス島戦記」などの人気がひと段落した2000年初頭には、少し下火になりました。そんな状況を変えたのが「アリアンロッドRPG（※2）」などで知られるF．E．A．R（※3）が導入したシナリオハンドアウト（※4）という手法です。特に「ダブルクロス（左ページ参照）」はシナリオハンドアウトが前提となっていて、プレイヤーがアニメの登場人物ばりに熱いセリフを演じられる部分に人気が集まりました。当時のリプレイを通じてテーブルトークRPGを遊び始めた方は多いと思います。

――キャラクターを演じるドラマ的な側面をクローズアップしたものが、人気を集めていったということですね。

店長　ルールやシステムといったゲーム性の部分も、時代の変化に応じて進化していると思います。ボードゲームのようなバトル形式を取り入れたものや、ゲームブックのような手法でシナリオを進めるものなど、ユニークなものが増えてきています。なかでも個人的に好きなのが「シノビガミ（左ページ参照）」というゲームで、使命と秘密（※5）というルールによって、キャラクター同士の人間関係に裏設定がつくのがおもしろいんです。余談ですが、うちのスタッフにいる女子大生は、サークル内でテーブルトークRPGを遊ぶと、キャラクターの設定がふくらんでいって、いつも恋愛ゲームっぽくなっちゃうらしいんですよ。

――恋愛ゲーム（笑）。でも、たしかにキャラクターの設定に準じて遊ぶのは、テーブルトークRPGの基本ですよね。

店長　そういう意味でも、こういったキャラクター同士の関係性をゲームに盛り込むスタイルは、テーブルトークRPGと合っているのかもしれませんね。

――最後に、非電源ゲームに興味を持ち始めた読者に一言お願いします！

店長　私たちは非電源ゲームの専門書籍「Role&Roll（ロール&ロール）」を作っており、毎月さまざまなテーブルトークRPGやボードゲームをサポートしています。また、お店では、遊びやすいゲームの紹介や、遊び相手を募集している方のチラシの配布をしています。初めて遊ぶ方も久々に遊ぶ方も、気軽に専門書籍を読んでみたり、実際にお店に行ってみたりして、自分に合ったゲームを探してみるのがオススメですね。

用語解説

※1：デッキを循環
「ドミニオン」では、各プレイヤーの領土がデッキとして表現される。デッキからカードを引いて、その手札でゲームを進めていき、デッキがなくなると捨て札でデッキを作り直して引いていく形となっており、デッキを何度も循環させて遊ぶことになる。最初は弱いカードばかりのデッキだが、ゲーム中に特殊な効果を持つカードを買ってデッキを強化していけるのがポイント。ある意味、TCGのデッキ構築に通じる魅力がある。

※2：アリアンロッドRPG
2004年から現在まで展開が続いている、ファンタジー系のテーブルトークRPG。ゲームデザインは菊池たけしとF．E．A．R．が手掛けており、ルールブックやサプリメントは富士見書房やゲームフィールドから刊行されている。小説やリプレイ、コミックなど、幅広いメディアでの展開が行われている人気シリーズ。



※3：F．E．A．R．（フィアー）
鈴吹太郎や菊池たけしが所属するゲーム会社で、正式名称はファーイースト・アミューズメント・リサーチ。「アリアンロッド」「アルシャード」「ダブルクロス」「ナイトウィザード」など、多くの傑作テーブルトークRPGを手掛けた。

※4：シナリオハンドアウト
ハンドアウトとは、主にキャラクターの設定やシナリオに関する資料の通称。シナリオハンドアウトにはプレイヤーが担当するキャラクターごとに番号が振られていて、シナリオ内の重要人物や出来事との関係性が設定されている。「ヒロインを救う」という主人公的な設定や、「事件を解決する」などの大まかな設定が各キャラクターに割り振られ、その設定をうまく取り入れて演じることで、物語をより深く楽しめるようになる仕組みだ。従来のテーブルトークRPGはアドリブによる即興の会話で進める形だったが、こういったハンドアウトを利用することで物語を円滑に進めることができるようになり、よりドラマ性や演劇性が強いシナリオを楽しめるようになった。

※5：使命と秘密
「シノビガミ」で使われるルールのこと。「使命」は周囲に公開される表の目的。「秘密」は、周囲に隠す裏の目的であり、より重要度が高いものとなる。この「秘密」は、例えば「実は自分はプレイヤーBの兄で、プレイヤーBを陰ながら守る」といった裏設定に関する場合もあり、その秘密を周囲に知られないように（ゲームマスターは知っているが）演じるという楽しみにもつながる。

TTRが選ぶ不朽の名作



ゲーム概要 カードゲームからコミックまで幅広いジャンルへ派生した怪物作

ファンタジーRPGなどではおなじみの地下迷宮の探索をテーマとして、迷宮の最深部の財宝を獲得して脱出することを競う内容の日本製カードゲーム。1988年に第1作が発売されたのち、九月姫の描くかわいらしいイラストの人気などもあって、いくつもの続編が制作された。また、その世界観やキャラクターを使い、テーブルトークRPGやコンピュータゲーム、コミックなど、さまざまなジャンルで展開される人気シリーズとなった。

モンスターメーカー

●1988年発売 ●¥2,000（税別） ●発売元：翔企画

強力なライバルを押しのけて旅の必需品となった傑作

コンピュータゲーム化されたこともあり、知っている人も多いと思われる「モンスターメーカー」の第1作目である。誰とでもすぐにプレイできるシンプルなルールのカードゲームで、私の周りでは学生時代に大ブレイクした。当時、友人同士での旅行やクラブの合宿などではUNOやゲームボーイなどが旅の友だったのだが、一度これを持っていったところ、以降ほかのゲームが駆逐されてしまったほどである（持っていかなかったら本気で怒られたこともあったなぁ）。九月姫さんのイラストの魅力もさることながら、単に「戦士」とか「魔術師」などという淡白な名詞ではなく、ちゃんとキャラクターに名前があるなど、世界観を感じさせる点がポイントだった。プレイしているうちに、みんなお気に入りのキャラクターができていたし。なお、プレイ時には注意点が1つあって、それは3人以上でやるということ。ほかのプレイヤーをモンスターで妨害できるルールなのだが、2人が互いに妨害すると、どちらも先に進めない事態が発生。戦闘はダイスを振って行われるため、運悪くずっと勝てないこともしばしば。こうなると2人ともカードを引くだけになる。私が友人（むろん男ばかり）と2人でプレイしたときはコレが顕著で、互いに見つめ合うだけのプレイになることが多かった……。

なお、現在、オリジナル版を入手するのは困難だが、2004年に「モンスターメーカー・リバイズド」として復刻されており、こちらはまだ購入することができる。



▶迷宮の奥に到着すると引ける財宝カード。最も価値が高い財宝（？）は王女だ。

今すぐ遊べる非電源ゲームをチェック!

注目作PICK UP

バニラのお菓子配達便! ~スイーツデリバリー~

●発売中（2010年11月発売） ●¥756（税込）
●発行元：富士見書房（著：藤浪智之）

元気な女の子が大活躍するゲームブック

角川つばさ文庫から、完全新作のゲームブックが登場。主人公は、小学5年生の女の子の天馬ばにら。お姉ちゃんたちのお手伝いをするために、お店のお菓子配達サービスを始めたばにらに、さまざまな事件が舞い込むことに。児童向けながら、きちんと物語や結末の変化を楽しめる作りで、ゲームブックの醍醐味を満喫できる。往年のゲームブックファンにもオススメの一冊だ。



大人だって楽しめる3つの不思議な物語

◀「天使と悪魔のチョコレート」など、3つの物語を収録。児童向けなので難易度は低いが、心温まる物語を楽しめる。

ギフトトラップ 日本語版

●発売中（2010年11月発売） ●¥4,200（税込）
●発売元：アークライト

軽～いノリの本格派プレゼント交換ゲーム

アメリカやドイツなど、5つの国で年間パーティゲーム賞にノミネートされたヒット作。500種類以上用意されたプレゼントカードを交換し合い、相手が欲しがりそうなものを予測しつつ、自分の欲しいものを選んで、点数を稼いでいく。一緒に遊ぶ相手の趣味や嗜好を知っているほど、ゲームが盛り上がること間違いなし！



ある意味、夢のプレゼント？

◀「メイドカフェ1日貸切」など、ユニークなプレゼントも多数存在。

店長がハマった! 2010年のオススメゲーム!!

「あくまで個人的な趣味ですが（店長）」という前提のもと、千代店長が2010年にハマったオススメゲームをお聞きしました。2010年以前に発売されたゲームもありますが、継続的に拡張パックが発売されるので、長く遊び続けているとのこと。僕（そみん）も遊んでみましたが、どれも楽しいゲームばかりでした！

店長オススメのテーブルトークRPG



ダンジョンズ&ドラゴンズ 日本語版
●発売元：ホビージャパン

1974年から続く世界的な名作ファンタジー。この12月には日本語版「第4版スターター・セット」が発売された。
店長 職業に応じた必殺技のようなものなど、いまだに進化を続けているのがすごいです。定番中の定番ですね。



シノビガミ
●発行元：新紀元社

現代社会の闇に生きる忍者を描く伝奇作品。協力だけでなく対戦を前提としたシナリオやルールも多く、プレイヤー同士の人間関係が重視されているのが特徴。
店長 プレイヤー同士が勝手に盛り上がるので、ゲームマスターが楽なんです（笑）。



ダブルクロス
●発行元：富士見書房

未知のウイルスの影響で超人的な能力を得た少年少女が活躍する作品で、舞台は現代。2001年の発売以来、バージョンアップを重ねており、2009年には「The 3rd Edition」が発売された。
店長 とにかく長く売れている名作です。



ソード・ワールド2.0
●発行元：富士見書房

1989年に登場して一世を風靡した王道ファンタジーの続編で、2008年に「2.0」へと進化した。ルールがブラッシュアップされたほか、銃器や人造人間が登場するなど、世界観が一新された。
店長 王道として外せません！



クトゥルフ神話TRPG
●発行元：エンターブレイン

ラヴクラフトによる架空の神話体系をベースとしたホラー系の作品。現代の現実世界を舞台にできるルール設定が特徴で、「クトゥルフ2010」では現代日本の警察や自衛隊の武装データも追加。
店長 もう、世界設定がたまりません！

店長オススメの非電源ゲーム



ドミニオン 日本語版
●発売元：ホビージャパン

世界中で大ブームを起こしているカードゲーム。プレイヤーは領主となり、自分の領土（ドミニオン）を発展させていくのが目的。
店長 非電源ゲームを遊ぶ人口を確実に増やした大傑作です！



パンデミック 日本語版
●発売元：ホビージャパン

医療研究チームとなり、パンデミック（感染爆発）を阻止するのが目的。全プレイヤーが協力して、治療薬の開発を目指すことになる。
店長 協力プレイが前提なのが新鮮で、遊ぶと常に盛り上がります。



電力会社 完全日本語版
●発売元：アークライト

電力会社の経営をモチーフにした対戦型のボードゲーム。
店長 都市コマの設置場所や必要資源の計算、電気を供給する都市の数の把握など、考える部分が多くて大変ですが、そこが魅力です。



あやつり人形 完全日本語版
●発売元：アークライト

中世を舞台に自分の都市を発展させていくカードゲーム。王様や暗殺者など、キャラクターごとに異なる特殊能力を駆使した駆け引きが重要となる。
店長 手軽に遊べるのが○です。



ディセント 完全日本語版
●発売元：アークライト

ダンジョンの主と英雄が戦うボードゲーム。フィギュアやタイルなどを使用して、臨場感あふれるタクティカルなバトルを実現。
店長 作り込みがすごくて、うちのプレイルームで大流行しました。

取材協力店 ロール&ロールステーション

テーブルトークRPGを主体とした非電源ゲームの専門書籍「Role&Roll（ロール&ロール）」（発行：新紀元社／編集：アークライト）が直営する非電源ゲームの専門店。店内にはプレイルームがあり、著名人を招いたイベントも頻繁に行われている。■所在地：東京都千代田区外神田1-6-1 外神田ビル6F（JR秋葉原駅・電気街口から徒歩5分） ■サイトアドレス：http://www.arclight.co.jp/r_r_s/

第1回●鎌倉の心霊スポット

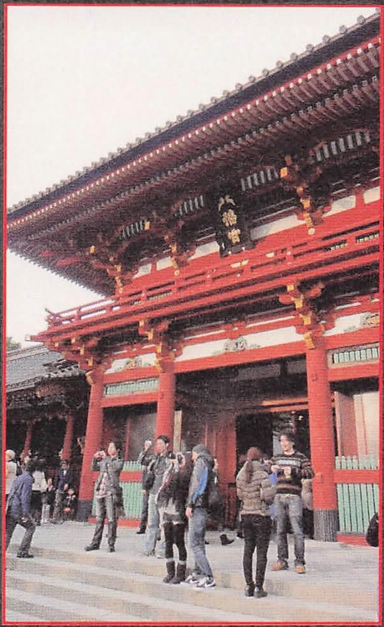
腹切りやぐら

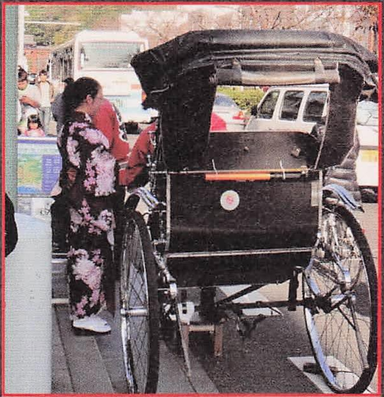
文・写真・イラスト／まっつ

日本中の怖いスポットをゆるゆると探訪するこのコーナー。略して「ゆる怖」。第1回の今回は鎌倉最怖と名高い〝腹切りやぐら〟へGO！

ゆるくて怖い？探訪

心霊スポット

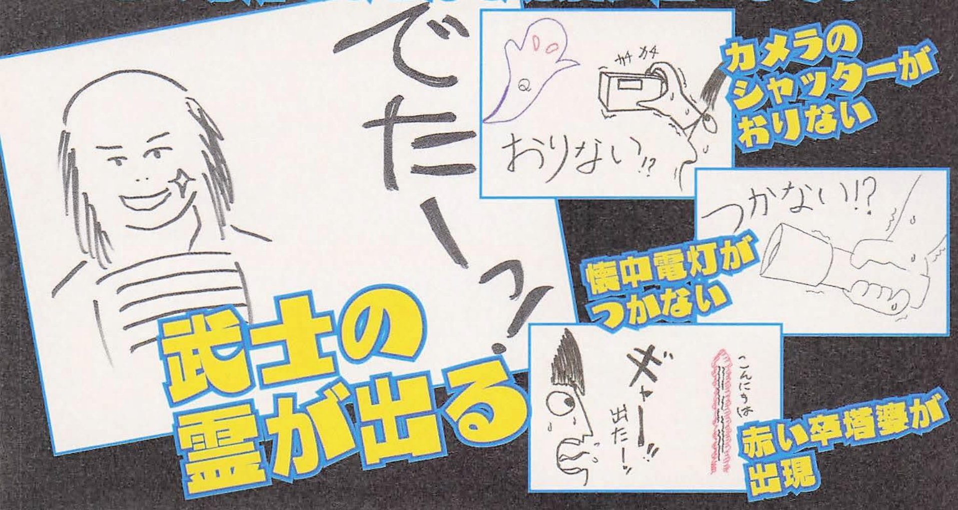








この場所ではこんな現象が起こるらしい

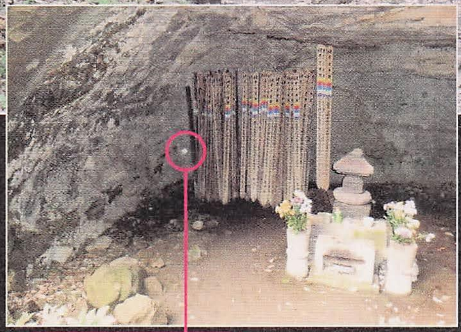


神奈川県、鎌倉市――。その名のとおり鎌倉幕府が開かれた歴史的な土地。鎌倉大仏、鶴岡八幡宮など、今も多くの人が訪れる関東屈指の観光スポットだが、その華やかな場所から少し離れた山のふもとには、今も人々から畏怖の念を抱かれ続けている、いわくつきの場所が存在する。その名も〝腹切りやぐら〟。元弘三年（1333年）、倒幕軍・新田義貞に追い詰められた、時の執権（鎌倉幕府を実質的に取り仕切る人）北条高時が、一族郎党870人の家来たちとともに自刃して果てたという、因縁の場所である。鎌倉でも有名な心霊スポットとされ、ここに訪れるといろいろな怪異が発生するそうである。きっとここには浮かばれない武士たちの怨念が、今も成仏できずにここにおんねん……。ここに、おんねん。

……ということで、今回は〝腹切りやぐら〟というところに行ってきました。何かあるといいんですが。



北条高時と一族郎党870人が集団自決した場所





◀▲ぬかるんだ獣道を進んだ先に現れた"腹切りやぐら"。あたりからは木々のざわめきしか聞こえてこない。なぜか長居しづらい緊迫した空気を感じつつ、穴に近づいてカメラを向けてみる。無事シャッターはおりたけど、写真にはなんか写ってました……。

これは一体……？

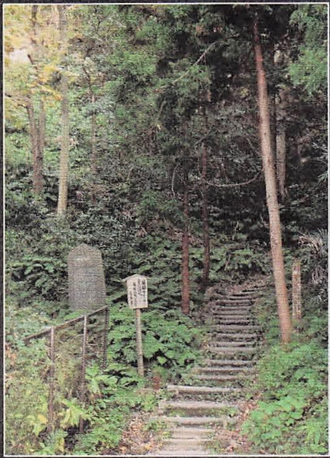


やだこわい

鎌倉幕府の終焉……その因縁の場所に立つ

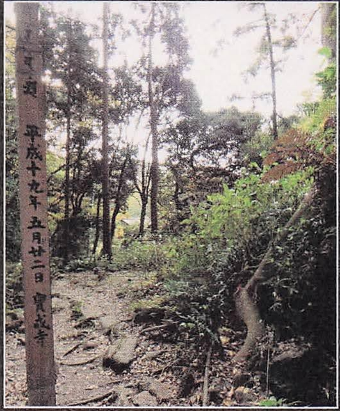


▲やぐらへ向かう道の前にある立て看板。わりと気軽に行くはずが、これを見たとたん、なんとも神妙な気持ちに……。

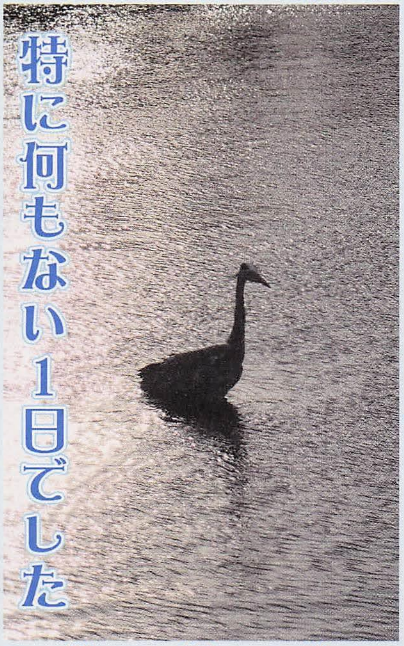




▲付近には、北条高時らが立てこもったという東勝寺の跡地が。奥には洞窟らしき入口も見える。



◀穴の内部からの写真。穴の内部に足を踏み入れたとたん、今までの人生で一度も経験したことがない、押し返されるような謎の圧迫感を感じました。ビックリしました。先入観のせいかもしれませんが、これは誇張なしの感想です。



特に何もない1日でした



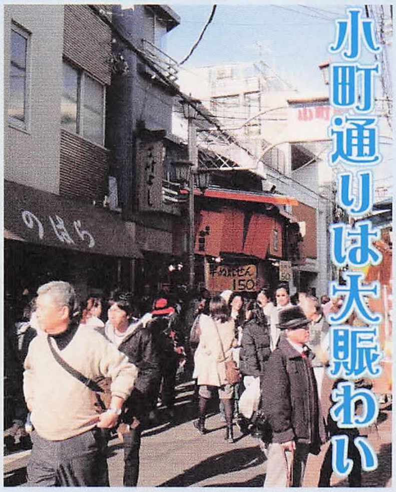
上品なお味

▲鎌倉では結構有名な玉子焼き専門店。行列ができるほどの人気。



焼きたてせんべい

▲アツアツせんべいが食える！　醤油ダレをつけて召し上がれ。



小町通りは大賑わい

▲とても趣のある通りです。家族連れやカップルばっかりで、1人で歩くにはちと寂しいですが。



人力車も走ってます

◀人力車も走ってます。車を引っ張る気さくなお兄さんたちが、名所の案内をしていました。

取材後記

心霊スポットもいいですが、せっかく鎌倉に来たんだから観光しなきゃ損！　鎌倉駅から腹切りやぐらへ行く途中には、由緒あるお店がたくさん並んだ小町通りがあります。デートスポットにはもってこいかも。鎌倉大仏、鶴岡八幡宮はもちろん、渋いお寺も満載で、とても1日では回りきれない！



東京のダンジョン

第2回 新宿サブナード駐車場・靖国通り

日本最大の歓楽街・新宿歌舞伎町の目の前を横切る東京の大動脈。多くの人が行き交うこの大通りの足下に、全長300メートルを超える眠らない地下空間がある。

文・写真／宮下雅史





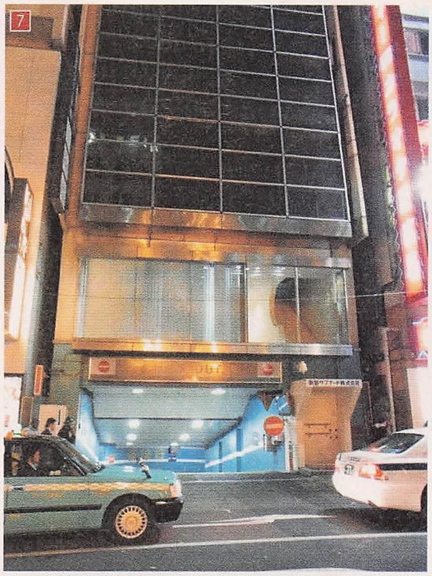
1

欲望渦巻く迷宮都市の足下に 静かに夜明けを待つ地下空洞が広がる

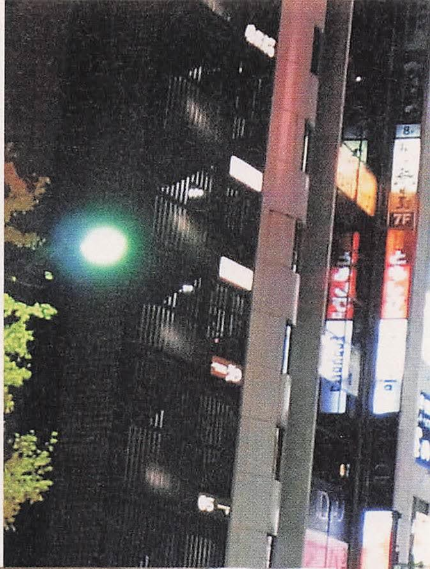
しばしばネット上で日本のラストダンジョンとして名前があがる新宿駅。巨大なＪＲの駅と複数の地下鉄・私鉄駅、さらには地下ショッピングモールやデパートまでが地下通路で複雑につながっており、まさにダンジョンと呼ぶにふさわしい地下空間を形成している。都内に住んでいる人であっても、その構造を十分に把握できている者は少なく、西口から東口へ移動するだけでも一筋縄ではいかない。自分が今、何階にいるのかすらわからなくなるトラップが幾重にも存在し、それがラストダンジョンと呼ばれる難易度を生み出している。今回訪れたのは、そんな新宿ダンジョンの北の外れにある、あまり人の目に触れることのない地下施設である。

東京都道302号新宿両国線。通称、靖国通りと呼ばれる幹線道路は、東洋一の繁華街といわれる新宿歌舞伎町の目の前を横切っている。実はこの賑やかな大通りの直下に、大きな地下駐車場が横たわっているのだ。建物の密集した東京では、駐車場として利用できる広い土地を確保するのが非常に難しい。そのため新宿に限らず、渋谷、銀座といった繁華街の大通りにも巨大な地下駐車場は存在している。

新宿サブナードは、靖国通りとモア四番街と呼ばれるイベントスペースの地下を通るショッピングモールで、ＪＲ新宿駅に近いメトロプロムナードと、歌舞伎町にある西武新宿線西武新宿駅をつないでいる。開業は１９７３年。地下１階がショッピングモール、地下２階が駐車場となっている。サブナード駐車場の興味深い点は、西武新宿駅と直結している新宿プリンスホテルの駐車場など、ほかの駐車場と地下でつながっていることだ。東京の地下に関して多くの著作を持つ秋庭俊氏によると、ここには戦前からなんらかの地下空間が存在していて、この奇妙な空間はその名残だという。氏の説の真偽は不明だが、繁華街の地下に人知れず巨大な空間が横たわっている事実だけでも驚きだ。いずれ人は本当に、地下に巨大な都市をも作り上げてしまうのではないだろうか。かつて我々の祖先も穴ぐらで暮らしていた。喧騒から地面一枚を隔てた駐車場を歩いていると、それも悪くない新たな夜明けのように思えてくるから不思議だ。



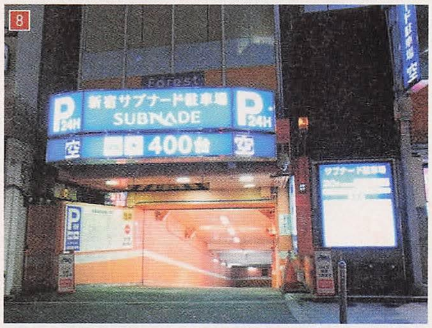






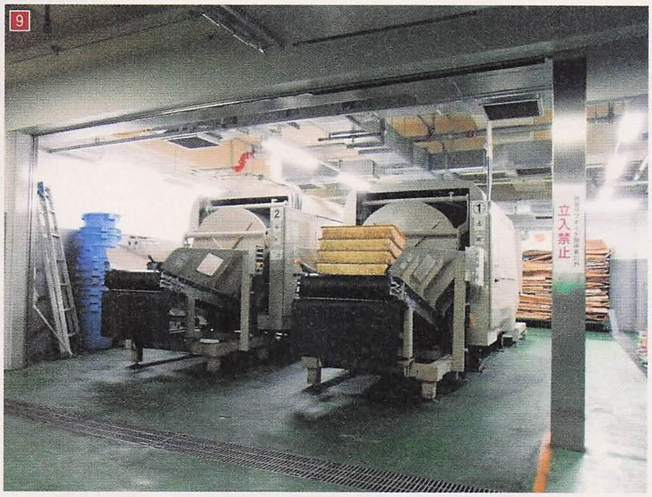
案内図なしではたどり着けない 日本有数の迷宮を抜けて目的地へ

駐車場へはクルマではなく、新宿駅から徒歩で向かった。駅から地下だけを通って、目的地にたどり着けるかどうかも調べたかったのだ。新宿の地下は、まさに迷宮だ。地上の様子を想像しながら方向を見定めて進んでも、ルートが正しくなければ地上へ上る階段などに行き当たってしまう。一方、地上なら、靖国通りぞいを注意して歩くだけで、駐車場のサインをいくつも確認できる。ただしこの一帯はあまり安全な場所とはいえないので、探索時には注意が必要だ。安全な場所などダンジョンではない気もするが。













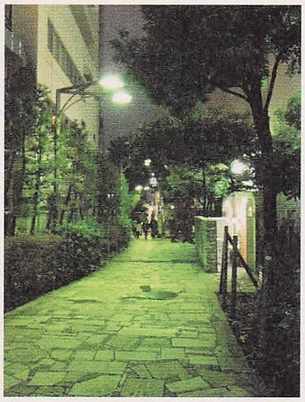
6 地下といえば、頭上のパイプ。床に微妙な傾斜があるが、この下にも何かが埋まっている？ 7 新宿区役所の目の前にある出口。夜間はショッピングモールが閉まるため、歩行者もここから出入りする。 8 靖国通りに面した入口。400台収容可能。 9 駐車場の奥で、何かの機械を発見。おそらく真上のビルに関係したものだと思われるが……。 10 新宿プリンスホテルの駐車場出口。ここから自動車が出てくるのを目撃しても、地下の様子までは想像できないだろう。

1 靖国通りの真下にあるサブナード駐車場。多くの人が行き交うその足下に、人知れず地下空間が存在している。 2 東京メトロ新宿三丁目駅と同新宿駅をつなぐメトロプロムナード。JR新宿駅とサブナードのショッピングモールは、ここを介して地下でつながっている。 3 モア四番街は、JR新宿駅方面と歌舞伎町との間にある歩行者用のイベントスペース。クリスマス用の装飾が美しい。この地下もサブナードとなっている。 4 地上へ抜ける連絡口はあちこちに点在。しかし夜間は通れない。 5 新宿プリンスホテルの駐車場だけでなく、家電量販店の駐車場も直結しているようだ。

取材後記

師走です、正月です。地下担当の宮下です。あまりの忙しさに、第2回目にして奥の手を使ってしまったかもしれません。会社からほど近い、新宿です。「ちか場」だけに地下……なんてダジャレでごまかそうかと思いましたが、実は東京のダンジョンといえば新宿をあげる人も多いくらい、その方面ではメジャーな場所なんです。新宿駅もそうですが、都庁のある西新宿も、かつて巨大な淀橋浄水場があった関係で、現在も奇妙な2層構造をしています。決して間に合わせではなくて、いずれは新宿を取り上げる予定ではありました。

さて、今回の地下駐車場は、その昔、私がクルマを持つようになって、初めてその存在を知った場所です。新宿で、どこか駐車場はないかなと探していたところ、靖国通りの真下にありました。右でも書きましたが、こうした地下駐車場は都内に複数あって、西銀座にもあります。知ったときは驚きましたね。地下鉄の路線が道路の下を通っていることは知っていましたが、まさか駐車場とは。私が地下に興味を持った原点かもしれません。そんな場所へ、今回はみなさんをご案内しました。



―人生に悩む人よ―

藤やん・うれしーの 悩むだけ損！

第1回

今回の相談

1人で気ままに生きるのが好きで、結婚したくありません。結婚しないと一人前ではありませんか？（30代男性）

藤村より

「1人で気ままに生きる」ってのは、いいですよね。さすらいの風来坊、カッコイイ。私もそんなのに憧れて大学浪人中にいきなりバイクを買い、テントを積んで旅に出ました。キャンプ場にテントを張るのはレジャー的であり風来坊的ではないので、なるべく人のいないところ、山の中とか橋の下とかを選び、他人に気兼ねなく野宿しながら日本中を走りました。

　あれは静岡県の山間部だったでしょうか。中学校の校庭で先生がビービーと笛を鳴らし、白い体操着を着た男子女子がワーキャーと走り回っているのが見えました。自分もちょっと前まではあんなふうに体育の授業を受けてたんだなぁ……なんて思ってたら、急に「あ……」と、思ったんですよね。「あれ？」と。「あれ？　……オレは今、何をやってるんだろう」と。自分の立ち位置のようなものが急にわからなくなった。18歳の自分は今、学校の生徒でもない、働いているわけでもない、こうやって1人ポツンとバイクに乗って……自分は今、この世の中でなんの役割も持たずに、なんの役にも立たずに、ただ宙に浮いている。「あれ？　なんだろうこれは？」「なんだこの疎外感は」と。「さすらいの風来坊なんてカッコイイどころか、ただの役立たずじゃないか」と。

「一人で気ままに生きるのが好き」という前提がある限り、社会の中で一人前にはなり得ません。

　大体「1人で気ままに」なんて言いながら、温泉場でおじさんに「バイクで来たのかぁー、スゴイなぁ」と言われて嬉しかったし、おばあさんにミカンもらって嬉しかったし、同じバイクに乗ってる人と話ができて嬉しかったし、その人が女の人だったからなおさら嬉しかったし……。なんだよ、全然1人じゃないじゃん。結局いろんな人からホドコシを受けてるじゃないの。なのに自分は今、なんの役にも立っていない。「1人で気ままに生きる」なんて言葉の響きがいいだけで、実際は人からもらうばっかりの、そのくせ世の中には何も返せない「未熟で身勝手なこと」なんじゃないか。まぁ、大学を浪人してバイクに乗ってた自分はそう思ったわけです。

　それから大学に入り、就職して、結婚して、社会の中で自分の立ち位置は確立されました。それでも「1人で気ままに」ってのには、やっぱり捨て切れない憧れがあって。結婚して最初のゴールデンウィークに、奥さんを置いて1人でバイクの旅に出たんです。そりゃあ奥さんはあっけにとられたんでしょうけど、こっちは「じゃあ行ってくる」なんつって、さすらいのカウボーイ気取りですよ。東京から高速をひた走り、午後には岐阜県の関ヶ原あたりまで行きました。でも、そこで急にバイクが動かなくなったんです。エンジンが壊れちゃった。「これ、もう直らないですよ」と修理屋にあっさり言われて、その場で廃車。さすらいのカウボーイは初日にして新幹線で家に帰りました。きっとバチが当たったんです。新婚という「自分の立ち位置」をわきまえず、勝手気ままに振る舞ったことへの当然の報いとして、私の前からバイクが消えてなくなりました。

　さて。「結婚しないと一人前ではありませんか？」という質問の前に、まず私は言いたい。「1人で気ままに生きるのが好き」という前提の部分がある限り、社会の中で一人前にはなり得ません。社会の中で自分の役割をわきまえ、それを果たして生きるというのなら、結婚しようがしまいが一人前だと思います。大人なら「たまに羽根を伸ばす」ぐらいで満足しないと。一人前の気ままは、そんなもんですよ。

嬉野より

1人で気ままに生きるのが好きな男がどうして結婚する必要がありましょうか！　いや！　ない！　これが答えであります。

私は結婚してよかったと思っております。いや、どちらかというと1人では生きていけない男なのであります。依頼心の強い男でありますから、常態として心細いのであります。心細いから「大丈夫！」とか「頑張って！」とか、言われるのが大好きで。それがもうへこんだ時には呪文のように利くのであります。単純なのであります。

そんな男が結婚して何がよかったかというと、女房に小言を言われる事であります。「机が散らかってる！」「部屋が臭い！」「洗いものを手伝ってくれない！」「話を聞いてくれない！」「あんたは、あれしてない！　これしてない！」。1人だったら私は自由です。だが、私にはそれが一番困る。私の自由への希求は、不自由な状況があってこそのものなのです。私のような男は放っておかれると何もしないのです。半分死んだように寝そべって動く気なし、であります。女房が「いつまでだらだら寝てるの！」「部屋の掃除してよ！」と小言を言うもんですから、言葉で攻めたてられるという環境から逃げ出したい一心で立ち上がり、私は掃除を始めるわけでありますよ。私のような男は、環境を居心地悪くしてもらってはじめて動き出すのです。そのきっかけをくれるのが女房。これは大事です。

私は今、北海道のテレビ局で仕事をしておりますが、もともとは東京に住んでおりました。女房とは東京で知り合い結婚し、2人は東京で暮らしておったのであります。それがある日のことです。突如として女房が「札幌に中古マンション買ったわよ」というのであります。

「はぁ？」寝耳に水とはこのことで。ポカンとしておりますと、女房は私に言うのであります。「だって私、30歳になるまでに札幌で開業したいって言ったじゃない」。「あ……」突然落雷のように記憶が蘇りました。そうだった。女房は鍼灸師であります。そういえば言ってました。30歳までに札幌で鍼灸院を開くつもりだと、結婚前にそのことを女房は私に打ち明けて、それでもよければと確かに私に言ったのです。「もちろんいいよ。ぼくも札幌好きだよ」。私は甘かったのであります。私は小娘の実現不可能な夢として安請け合いしておったのでありますが、女房は着々と準備を進めていたのであります。怖ろしや。しかし、私も九州男児であります。男に二言はない。10年近く育んできた東京での仕事仲間と縁を切り、女房と札幌へ移り住みました。

一人で好きなように生きていきたい男は結婚する必要はないのです。

この時、私は思ったのであります。女房は鍼灸院を開業するんだろ？　だったら髪結いの亭主ばりにあいつに食わせてもらえばいいじゃないか。あ、それいいじゃないか！　しかし、これまた私は甘かったのであります。女房の人使いの荒さといったらなかったのであります。朝起きてから夜寝るまで女房にこき使われ、私に自由時間は皆無だったのであります。かくのごとくして私は女房の管轄から逃げるように、今の会社に就職したわけです。もし女房にこき使われなければ私は働きもせず、今頃ヒモのような生活者になっていたことでしょう。

私は今、思うのであります。女房がいるから私は人として生きているのだと。1人であれば私はとうに廃人であります。ですから女房を失えば、私は今の私ですらいられなくなる。なにより私の不安な部分は女房が代わりにやってくれていると思い込んでいるから、私は今、何の不安もなく一人前の顔をして生きているのです。

ですからね、あなた。1人で好きなように生きていきたい男は結婚する必要はないのです。そして私は結婚しても依然として半人前でありますよ。であれば「一人前になるために結婚する」などというのはそもそも意味がない。ということは、あなたは一生独身で問題なし。悩みに思うだけ損だぞ。ということでね、以上終了。悩み相談というか、まぁ、単にオレの話だったたな。すまんな。



水曜どうでしょう を手がけるディレクター陣が、みなさんのお悩みに向かいあいます！



嬉野雅道 Ureshino Masamichi

1959年生まれ。北海道テレビ放送（HTB）「水曜どうでしょう」カメラ担当ディレクター。番組HPでのエッセイ風日記で、全国の奥さんたちを魅了する癒し系。愛称は「うれしー」。



Fujimura Tadahisa **藤村忠寿**

1965年生まれ。HTB「水曜どうでしょう」チーフディレクター。番組のナレーションなども手掛け、「藤やん」「ヒゲ」の愛称でファンから親しまれる。

本コーナーでは藤やん・うれしーにぶつけてみたい「お悩み」を大募集！　長文のものをはじめ応募いただいたお悩みは、要点のみを編集・抜粋して掲載する場合もありますのでご了承ください。郵便番号、住所、氏名、年齢、ペンネームを書き添えて、ハガキまたはメールにて、以下の宛先までお送りください。
〒160-8326 ㈱アスキー・メディアワークス 電撃ゲームス編集部「藤やん・うれしー　お悩み」係
メールアドレス　games-dokusha@ml.asciimw.jp
※件名は「藤やん・うれしー　お悩み係」でお願いします。

イラストレーション／鯨森惣七(くじらもり そうしち)　室蘭出身。東京の八丈島で漁師と共にダイバーとして働き、のちにCM制作の職に就く。その後、札幌に移住。広告やイラスト、店舗デザイン、陶芸など様々なジャンルにその豊かな才能を発揮する。HTBより絵本「ペ・リスボーの旅・ダラララー」が好評発売中。



お取り寄せも可能!!

全国 グレート ゲーマー グルメ G級駅弁 vol.2

治部煮風　能登和牛弁当

価格◆¥1,380（税込）
問合せ先◆株式会社 高野商店
〒922-0442
石川県加賀市小菅波町平50番地
Tel:0761-72-3311（受付時間：9:00-20:00）
Fax:0761-72-4202
E-Mail: webmaster@obentou-takano.com
HPアドレス:http://www.obentou-takano.com/
※送料は地域によって異なります。
※通販は1週間前までにご予約ください

治部煮風 能登和牛弁当

（JR西日本・北陸本線 加賀温泉駅／石川県）



ワンタッチでほっかほかに！ 能登和牛を使った郷土料理が駅弁に

じゅし　今回ご紹介するのは、石川・加賀温泉駅の「治部煮風　能登和牛弁当」！

石丸　あのー、治部煮ってなんですか？

じゅし　加賀百万石・武家文化の金沢を代表する郷土料理です。本来は鴨肉を使い、小麦粉をまぶして肉のうまみを閉じ込め、同時に汁にとろみをつけ、薬味のわさびを溶かして食べます。っていう食べ物だよ。物知りでしょ。

石丸　……箱に書いてある説明を読んでるだけじゃないですか。

じゅし　う、ばれたか。それはさておき、まずは箱の横の紐を引っ張るのだ！　えい！

石丸　おおお！　ジジジジって音がして、湯気が出てきました！　箱が熱くなってきた！

じゅし　紐を引っ張ると加熱するシステムを搭載しているので、ほっかほかの弁当が食べられるのだ。箱も熱くなるので注意してね。加熱中は箱の説明を読んで過ごしましょう。

石丸　湯気がおさまったところで、いただきます！　肉がでかい！　ご飯が見えない！

じゅし　大ぶりな肉がどーんとご飯を覆ってるよ。これは能登和牛だということで、地元名産の肉を郷土料理の調理法で仕上げたという、石川県のコラボ弁当だね。

石丸　肉の下には麩と湯葉と椎茸があります。

じゅし　麩は加賀麩。色鮮やかで、色も味もいいアクセントになってる。

石丸　ご飯は茶飯ですね。

じゅし　ご飯だけでも美味しいから、肉と麩をつまみに一杯やってから、シメにご飯を食べるのもいいね。

石丸　うーん、美味い。もう一杯！

じゅし　いつの間に飲んでたんだよ！

じゅし　美味いものには目がないグルメ編集者。旅行先を決める基準は、美味いものがあるかどうか、らしい。最近は生ハムとワインがお気に入りらしい。なお美かよ。

石丸　週に4回はフタの閉まらない超大盛カラアゲ弁当を食べる大食い編集者。そのわりに意外と太っていないのは若さのせい!?　最近はステーキとハンバーグに浮気中？

Dear My Sister

——俺の妹はこんなにかわいい——

featuring SKE48



Situation 04
松井玲奈

Situation 05
木﨑ゆりあ

Situation 06
木本花音

2号連続でSKE48が登場するグラビア企画！　メンバーがさまざまな“萌える”シチュエーションで、「理想の妹」を演じてくれています。今回登場するのは、松井玲奈、木﨑ゆりあ、木本花音の3人！　さらに前回に引き続いて、SKE48の古川愛李による萌えポイント講座も必見！

撮影●松田和弘／塚原孝顕
スタイリスト・奥田ひろ子（ルプル）
ヘアメイク・メランジ
衣装協力・夢展望



Situation 04

文学少女の放課後。

Model

松井玲奈

……あ、兄さん。おかえりなさい。

え？　……うん、兄さんに借りた本読んでたの。

学校だと落ち着かないし、家に帰ってから読むのは、

なんだか時間がもったいないし……。

昔からこの公園で本ばっかり読んでたね、私。

ねぇ……小さい頃みたいにブランコ……押してくれる？





Dear My Sister

文学少女の放課後。





「私は兄がいるので、理想のお兄さん像と言っても、どうしても兄のことしか思い浮かばないんですけど……あ、前回のかなちゃん（平松可奈子）と一緒で、「薄桜鬼」に例えていいなら、絶対に原田左之助さんですね！　彼は一番好きなキャラではないんですけど、お兄さんにしたいということでしたら、原田さんみたいにたくましさのなかにも優しさが見えて……みたいな人が理想です。いつもは口が悪くて素っ気ない態度なんですけど、私のことを本当は大事に思っていて、困っているときに助けてくれるようなお兄さんがいるといいですね」

Profile

●まつい・れな
1991年7月27日生まれ
19歳
愛知県出身
O型
162cm
B75W52H84
teamS所属



Situation 05

もう少し寝かせてくれよ。

Model

木﨑ゆりあ

お兄ちゃん、起きないと遅刻しちゃうよ～!
もしかして、また夜遅くまでゲームしてた?
もう……朝ご飯作ってあるから、さっさと着替えて食べなさい!
え? 今日のお弁当のおかずは、お兄ちゃんの好きなからあげだよ。
お兄ちゃん、私の作ったからあげ好きだもんね?
かわいい妹だって、あんまりクラスの人に自慢しないでよね♪





Dear My Sister

もう少し寝かせてくれよ。



「私も兄がいるので、小さい頃はよくケンカしてたんですけど、私が中学に上がってからは逆にすごく仲よくなって。お互いアニメが好きなので、よく好きなアニメの話題で盛り上がったりしてます。一緒にアニメショップに行ったり（笑）。兄も私も「俺の妹がこんなに可愛いわけがない」が大好きなんです！　今回、私は理想の妹になれたかな…。理想のお兄さんですか？優しいお兄さんもいいんですけど、ツンデレなお兄さんもいいですね。ツンデレ大好きなんですよ！　ツンは適度でいいんですけど、デレが見えたときはやっぱりたまりませんね！」

Profile

●きざき・ゆりあ
1996年2月11日生まれ
14歳
愛知県出身
O型
156cm
B77W57H83
teamS所属





Situation 06

久しぶりの妹との買い物。

Model

木本花音

お兄ちゃん、歩くの遅い！ 速く速く！

夕飯の買い物、特売の時間もうすぐ終わっちゃうんだからね！

って、あ……ちょっとタイム！

このケーキ美味しそう♪ ……買ってもいい？

あー！ ここのみかん、甘くておいしいんだよ♪ これも……。

久しぶりの買い物、すごく楽しいね、お兄ちゃん♥



「実はお兄ちゃんが2人もいるんですよ。私は末っ子なので昔は甘えたりしてたかもですけど、今は2人とも素っ気ないですね。歳の近い兄は、私の写真とかブログとかを見てダメ出ししてくるんですよ！　それでしばしばケンカになったり……。上の兄は大学生でバイトとかも忙しそうなので、最近なかなか話す機会がないですね。2人も兄がいるので、理想のお兄さんというのも難しいですけど、マンガの「君に届け」に出てくる風早君みたいなお兄さんがいたら最高ですよね！　自慢できる兄…というのもどうなんですかねぇ。完璧過ぎても嫌かもです（笑）」

Profile

●きもと・かのん
1997年8月11日生まれ
13歳
愛知県出身
AB型
151cm
B75W57H82
teamE所属



Dear My Sister

久しぶりの妹との買い物。



特別企画

SKE48で最も萌えのわかる

古川愛李プロが

各メンバーの萌えポイントをチェック!

前回の萌えポイントチェックでも登場したSKE48の「萌えの巨匠」古川愛李に、今回の3人のシチュエーション別萌えポイントを語っていただいた。二次元&かわいい女の子を語らせたらメンバーの中で右に出るものはいない(?)彼女の、こだわりのポイントとは!?



1989年12月13日生まれ。愛知県出身。AB型。155cm、B78W61 H84。新teamKⅡ所属。「シスター・プリンセス」を筆頭に、かわいい二次元の女子をこよなく愛する。

木﨑ゆりあのこのシチュエーションに萌える!





こんな妹に起こされてみたい!

ゆりあは本当に妹属性があるので、セーラー服&ゆるい三つ編みのおさげがたまらないです! こんなシチュエーションで起こしてくれて、お弁当まで作ってくれる妹、どこかにいませんかね? 今回の3人のなかで一番萌え度が高いと思います。

木本花音のこのシチュエーションに萌える!





今一番妹属性の強いメンバーです!

花音は最近メンバーの間でも争奪戦が起きるほどかわいくて、妹属性が強いですよね。ダッフルコートのモコモコした感じと花音のかわいらしさがマッチして、萌え度をさらに押し上げてます! 無邪気で元気な妹なら花音が一番ですね!

松井玲奈のこのシチュエーションに萌える!





清楚な妹なら玲奈さん推し!

玲奈さんの制服姿……やっぱり白が似合うな～。読書をしている姿も絵になりますけど、私的にはちょっと目線をはずした写真が一番キュンってしましたね。今回の3人のなかでは一番お姉さんですけど、やっぱりすごく萌えちゃいます!

SKE48 INFORMATION

待望のteamEついに発足! 3チーム体制がいよいよスタート!!

teamS、teamKⅡに続いて、いよいよteamEが発足し、ついに3チーム体制となったSKE48。フレッシュなメンバーで構成されたteamE、新たなメンバーを加えたteamKⅡの公演から目が離せない!

SKE48公式モバイルサイトをチェック!

ここだけでしか手に入らないオリジナル着ボイスや待ち受け画像はファンなら必見! メンバーブログやニュースもチェック!!

SKE48公式サイトはコチラ! http://www.ske48.co.jp/

売り切れ店続出の最新トレーディングカード発売中!

発売されるや売り切れ店続出の、大人気オフィシャルトレーディングカードが絶賛発売中! 全262種の完全撮り下ろしカットを使用しているので、ファンならコンプリートを目指してみては?



1BOX(10パック入り)
¥5,250(税込)
1パック(7枚入り)
¥525(税込)

SKE48初のツアーDVD好評発売中!

10月に行われたSKE48初のツアーが早くもDVDで登場! ツアー最終日の神戸国際会館でのコンサートの模様を収録。



発売中(12月22日発売)
¥7,800(税込) 初回特典あり

今回登場した3人のサイン入りポラを各1名にプレゼント!

今回のグラビアに登場した松井玲奈、木﨑ゆりあ、木本花音の3人のサイン入りポラを各1名様にプレゼント! 応募方法はP.147のプレゼントページに掲載。どんどん応募してください!

詳細はP.147のプレゼントページをチェック!



nitro+
ガンカケADV
axanael.jp
人生二度きりの大博打（アザナエル）！
結末、アンタの運次第。
撃たれれば願い叶う。但し、一発だけ実弾あり。命賭す覚悟あれば引き金ひくべし
アザナエル
AXANAEL
面白さ仏恥義理（ぶっちぎり）
好評発売中
販売元 ホビボックス株式会社
〒101-0052 東京都千代田区神田小川町1-1 山甚ビル4F TEL:03-5259-5411 FAX:03-5259-5414
初回生産版9,240円(税込)/8,800円(税別)
日本語版 Windows XPhome/XPpro/Vista/7 ※すべて32bit版のみ対応 / フルボイス / DVD-ROM 18歳未満購入禁止 ©Nitroplus

電撃ゲームス Vol.16
デンゲキニンテンドーDS 2月号増刊
2001年6月12日第三種郵便物認可
2010年12月27日発行・発売 第11巻 第4号 通巻179号
発行人：渡部雅人
編集人：江口聡
発行：アスキー・メディアワークス
〒160-8326
東京都新宿区西新宿 4-34-7
TEL.03-6866-7530（編集）
発売：角川グループパブリッシング
〒102-8177
東京都千代田区富士見 2-13-3
TEL.03-3238-8528（営業）
ASCII MEDIA WORKS
定価650円
本体619円



雑誌 16536-02
Ⓛ-2011/2/25
4910165360214
00619

印刷／図書印刷株式会社
Printed in Japan

郵便はがき

おそれいりますが
50円切手を
貼ってください

160-8326

(株)アスキー・メディアワークス

電撃ゲームス編集部

Vol.16「プレゼント」係行

本誌に関するご意見・ご感想を、ご自由にお書きください。

●差出人

〒

住所　　都道府県

フリガナ

氏名

年齢　　歳

電話番号　(　　)

電子メールアドレス

※ご記入いただいたお客様の個人情報は、お申し込みの商品やプレゼント発送に利用するほか、当社の商品やサービス等のご案内などに利用させていただく場合がございます。また、個人を識別できない形で統計処理したうえで、当社の商品企画やサービス向上に役立てるほか、第三者に提供することがあります。

電撃ゲームス Vol.16 読者アンケート

希望賞品番号（P.147を参照）

良い例 2 4 7 6 ● ② ③ ④

悪い例 24 3 5 ① ② ③ ④

● 黒の筆記用具ではっきり書いてください。

標準字体 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

1 2 3 4 5 6 ,

7 , , 8 9 10

11 , , その他

12

13 , ,

14

①DS(DSi含む) ②Wii ③PS3
④PS2 ⑤PSP ⑥PSP go ⑦Xbox 360
⑧iPhone、iPod touch、iPad ⑨パソコン
⑩携帯電話 ⑪その他

15 機種名

16 機種名

17 その他

18 , ,

19

20

21